REVISTA DIGITAL ANO 01 - Nº 04 - MAR/2010

VIDA PLAYSTATION

WWW.VIDAPLAYSTATION.COM.BR

PRÉVIAS

LAST GUARDIAN
MOD NATION
TRUE CRIME
MOTION FIGHTER
PRINSON BREAK: THE CONSPIRANCY

ANÁLISES

FINAL FANTASY XIII
BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
HEAVY RAIN
MAG
ALIENS VS. PREDATOR

PSP

DANTE'S INFERNO
BLAZ BLUE PORTABLE

PS2 NÃO MORREU

X-MEN ORIGINS
MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON
EXTRA RESIDENT EVIL 4

EDITORIAL

Este foi um mês difícil para a redação da revista VidaPlaystation, lançamentos de peso, falta de tempo para jogá-los e analisá-los. Por isso esta quarta edição chega fora da data estipulada. Criar uma revista não é fácil, principalmente quando se faz por conta própria, sem apoio de editoras ou recebendo pela produção da mesma. Cada membro da revista trabalha, estuda e tem seus afazeres que em certos momentos dificulta a produção da revista, por isso pedimos a compreensão de todos pelo pequeno atraso, e é por isso que pedimos o respeito pelo trabalho não fazendo uploads.

Felizmente, este foi um mês de grandes títulos para o Playstation, jogos como Heavy Rain, Final Fantasy XIII, Battlefield Bad Company 2 chegaram ao mercado em fevereiro enchendo os olhos dos amantes pelo mundo dos games. Títulos inovadores como MAG também será objeto de análise desta edição entre outros títulos.

Por fim, chegamos finalmente ao final de nossa primeira promoção com a ajuda da loja R2 Eletro e já estamos pensando em promoções futuras, por isso precisamos que todos façam download apenas pelo link oficial VidaPlaystation, pois assim conseguiremos cada vez mais títulos novos e quem sabe lançamentos.

QUARTA EDIÇÃO VIDAPLAYSTATION

Agradecimento ao pessoal do FinalStation e ao membro "Big~", responsável pela produção da capa desta edição.

Rafael I. R. Costa

Thiago H. R. Costa

Ricardo Lima

Angelo Macri

Rodrigo Quintela

Jonathas A. Medeiros

Marco Aurélio C. Silva

Ricardo de S. Eugênio

Renan W. F. da Silva

PARTICIPAÇÃO ESPECIAL

Ígara Ferreira

Ivan Yared

ÍNDICE

O QUE VOCÊ DESEJA LER NA REVISTA DIGITAL VIDAPLAYSTATION?

- ANÁLISES DE LANÇAMENTOS?

- ANÁLISES DE JOGOS ANTIGOS?

- ANÁLISES DE PS2?

- DICAS E DETONADOS?

- MATÉRIAS ESPECIAIS?

ACESSE O NOSSO FÓRUM E VOTE. A REVISTA É FEITA PARA VOCÊ, ENTÃO, NADA MELHOR QUE NOS DIZER O QUE DESEJA LER.

Ainda, se quiser contribuir para a Revista Digital, cadastre-se em nosso fórum ou envie o conteúdo para o e-mail:

redacao@vidaplaystation.com.br

ATENÇÃO

Apesar dos inúmeros pedidos muitos ainda insistem em efetuar o upload da revista.

Todos os links são denunciados e excluídos em sua grande maioria.

A infantilidade reina por blogs e fóruns que demonstram não ter respeito e ética pelo trabalho de ninguém.

Justamente por isso, um novo sistema de visualização será implantado nas próximas edições. Muitos que acessam o nosso site e fórum já puderam visualizar as edições passadas totalmente em flash, com leitura obrigatória pela internet sem a possibilidade de download.

Os que gostam de montar suas coleções estariam de certa forma prejudicados por crianças que insistem em fazer upload de uma revista gratuita, mas com isso, garantiríamos a certeza de nossos números e a quantidade de visualização real e teríamos dados concretos para novas promoções e projetos futuros.

Assim, a quarta edição da revista VidaPlaystation chega em dois formatos, o tradicional em PDF e a nova versão em Flash que poderá ser visualizada diretamente do nosso site ou fórum, e muito em breve, apenas a versão em Flash poderá ser disponibilizada, evitando assim o upload ilegal de nossa revista.

Obrigado

Equipe VP

NÃO BAIXE POR MEGAUPLOAD, RAPIDSHARE, ETC

A DIVULGAÇÃO DESTA REVISTA É PERMITIDA SE UTILIZADO COMO LINK PARA DOWNLOAD O OFICIAL DO VIDAPLAYSTATION, BEM COMO A CAPA ORIGINAL.

A UTILIZAÇÃO DE OUTROS LINKS SERÁ A AFIRMAÇÃO DE QUE TAIS PESSOAS NÃO POSSUEM AUTORIZAÇÃO PARA DIVULGAR E TERÃO OS LINKS DENUNCIADOS.

Números oficiais da #03

Downloads

Até 30/03/2010
Total de: 1.861 downloads

Obrigado a todos que baixaram a terceira edição. Agradecemos também a todos que entenderam nossos pedidos e não mais fizeram upload da revista.

A HORA DO **LEITOR**

O SEU PEDIDO É UMA ORDEM

Gostaríamos de agradecer a todos os e-mail que recebemos, bem como os e-mails para a promoção.

E-mail para contato: redacao@vidaplaystation.com.br
Envie com seu nome e local onde mora.

Como baixar as outras edições?

Bom dia, acabei de baixar a edição nº 3 e a revista é exelente, agora como eu poderia baixar as 2 primeiras edições?

obrigado
André - Por e-mail

Resposta VP: André, agradecemos o e-mail e os elogios, para facilitar a visualização das edições estamos destinando uma parte do site para a listagem de todas as edições. Basta clicar aqui e você ficará por dentro de todas as edições lançadas, qual será a próxima, quando sairá, o que terá e tudo mais.

DETONADOS..

Adorei a revista gosto muito de toda ela mas o que mais interessa e a parte sobre o PSP pois não tem portatil melhor, gostaria de pedir um detonado do jogo Naruto shipundem 3 pois o meu eh ''made japan'' tá muito dificil desde já agradeço... Ps: cotinuen assim esta muito otima a revista...

Cleyton Miranda de Castro de São José Dos Pinhais/Paraná - Por e-mail

Resposta VP: Cleyton, já listamos o jogo pedido para que seja produzido o detonado, em breve liberamos ele na revista, site ou fórum, fique atento.

MEMBRO DO MÊS

LADY VALENTINE

CALENDÁRIO FEVEREIRO

CONFIRA OS PRINCIPAIS LANÇMENTOS DO MÊS

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2
02/03/2010 - PS3

MLB 10 THE SHOW
02/03/2010 - PS2

JUST CAUSE 2
23/03/2010 - PS2

PRISON BREAK: THE CONSPIRACY
26/03/2010 - PS3

RESONANCE OF FATE
26/03/2010 - PS3

GTA - ESIPODES FROM LIBERTY CITY
30/03/2010 - PS3

PROMOÇÃO VIDAPLAYSTATION E R2 ELETRO

Chegou o dia de revelar o ganhador da primeira promoção VidaPlaystation e R2 Eletro.

Gostaríamos de parabenizar o **Jorge M. da Silva** pelo envio da foto (ao lado) que foi julgada pela equipe como a melhor e escolhida como vencedora.

Além de criar um verdadeiro quartel general dos games com televisão na parede, Playstation 3 e jogos de uma forma criativa, conseguiu ainda demonstrar o espírito de família que o VidaPlaystation preza e pretende construir ao longo dos anos.

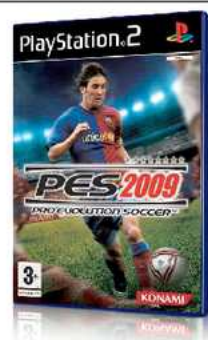
O VidaPlaystation já entrou em contato com o ganhador e já enviou os dados para a loja R2 Eletro enviar o produto.

Assim, parabenizamos todos os demais leitores que também enviaram fotos para esta promoção.

Fiquem atentos, em breve lançaremos outras promoções.

O ganhador da primeira promoção VidaPlaystation e R2 Eletro foi o **Jorge M. da Silva** do Distrito Federal

Prêmio

Pro Evolution Soccer 2009
Plataforma: PS2

PRINCIPAIS NOTÍCIAS DO MÊS

MANHUNT 3 PODERÁ SER EXCLUSIVO

Conforme boatos divulgados por sites como Eurogamer e Gamekyo, a Sony revelará um grande acordo de exclusividade com a Rockstar do mesmo porte do antigo GTA San Andreas.

A partir disso novos boatos surgiram e o site Gofanboy revelou que poderá ser Manhunt 3 o possível título exclusivo da Rockstar para Playstation 3.

Se o boato se confirmar o console da Sony receberá dois títulos exclusivos da Rockstar nos próximos meses. O primeiro seria Agent e o segundo Manhunt 3.

NOVA DEMO DE GT5?

Ao que tudo indica certos usuários receberam uma nova demo de GT5, ainda não se sabe quem, nem como receberam, mas o certo é que a nova demo apelidada de GT5 Demo 2010 disponibiliza o circuito de Nürburgring.

Para ver a imagem em tamanho maior clique aqui

Boxart de MAFIA II Revelada

FFXIII COM MUNDO ABERTO

Tetsuya Nomura se pronunciou sobre algumas das grandes dúvidas referentes ao Final Fantasy Versus XIII, garantindo que o game irá contar com um mapa-mundi, com dirigíveis nos quais os jogadores poderão navegar pelas diversas regiões do jogo. Sendo totalmente diferente de FFXIII

Quando questionado sobre o atual desenvolvimento do jogo, Nomura alegou que não poderia falar sobre o assunto devido ordens que tinha do produtor Yoshimoto.

LINUX NO PS3 NUNCA MAIS!

O dia 1º de abril será um dia de tristeza para muitos. Conforme confirmado pela Sony, a atualização 3.21 removerá por completo a possibilidade de se instalar outro sistema operacional no console, não sendo mais possível instalar o Linux.

Para continuar a usar o Linux o usuário não poderá atualizar o console tão pouco jogar online ou jogos que exigam a atualização 3.21.

Para saber mais sobre esta notícia clique aqui

BLOG SHARE

Enfim, a Sony disponibilizou um canal de ideias postadas pelos usuarios dos sistemas da Sony. Chama-se Playstation Blog Share. Para votar basta efetuar o login com o seu email, o mesmo que usa para logar-se no Playstation3 por exemplo.

Um brasileiro teve a ideia de inicar propor a criação da PSN Brasil, vamos auxiliar nesta campanha. Para saber mais clique aqui.

HEAVY RAIN USARÁ O PSMOVE

Conforme informado peo site Gamefronte, que cita a revista Gamer.nl, Heavy Rain receberá ainda em 2010 uma atualização que permitirá a utilização do Playstation Move no jogo.

Os boatos de alguns meses atrás tornam-se então reais, que se somados com a tecnologia 3D no final do ano, poderão criar uma experiência quase que real em Heavy Rain.

NOVO VÍDEO DE SUPER SF IV

ENQUANTO ISSO NA PS STORE

Por: Ivan Yared

Jogos

Mega Man 10 - Com o lema "que se dane os graficos atuais", mais um Mega Man é lançado para os consoles atuais com gráficos antigos que todo mundo gosta.Custa 10 dólares e tem 149 MB.

Penny Arcade Adventures On the Rain-slick Precipice of Darkness: Episode 1 and 2 - Primeiros episodios do RPG baseado no web comic "Penny Arcade".Custa 10 dólares e tem 545 MB.

Demos:

MLB 10: The Show - Uma das melhores series de baseball existentes chega ao ano de 2010.Pesa 2.9 GB

Just Cause 2 - A tão esperada sequencia de Just Cause ganha uma demo.Aproveite uma parte dos 400 km² da ilha de Panau.Pesa 1.41 GB

MotoGP 09/10 - Finalmente um jogo baseado no maior campeonato da categoria.A demo permite que você teste as 3 classes de moto e teste cada um dos modos de jogo, possui 1.74 GB

Add-ons:

MAG - O ambicioso jogo online do PS3 recebe três uniformes,um para cada uma das facções, armas e granadas de luz.O melhor de tudo: é grátis.

Dragon Ball: Raging Blast - O oitavo pacote do jogo irá adicionar poderes à alguns personagens.É de graça.

Bioshock 2 - O novo jogo da 2K Games recebe um pacote de atualizações para o modo online,o problema é: o arquivo tem pouco mais de 100 KB, o que dá a entender que é apenas uma chave para abrir algo que já está dentro do disco ,algo que a NAMCO sempre faz. Custa 5 dólares.

PORQUE NÓS GOSTAMOS DO QUE FAZEMOS!

Life with PlayStation®

Por: Ricardo Lima

Como amplamente divulgado neste mês de março de 2010 na Venezuela, os jogos considerados violentos estão proibidos de serem fabricados, comercializados, vendidos e alugados em seu território, já sento tais atos considerados crime e com punição de ate cinco anos de reclusão

Aqui no Brasil o Senador Valdir Raupp do PMDB-RO tem uma proposta semelhante, acrescentando ainda o fato de que qualquer game que tenha conteúdo considerado ofensivos aos costumes e tradições dos povos, cultos, credos, religiões e símbolos, portanto muito mais abrangente do que simplesmente ser violento em si.

Caso esta lei de fato seja aprovada pelo nosso Congresso Federal, conforme entrevista cedida ao UolJogos Marcos Khall, proprietário da rede de lojas UZGAMES, mostrou que os prejuízos seriam gigantescos, principalmente os sofridos pela tímida e pequena indústria nacional de desenvolvimento de jogos, que teriam de fechar suas portas ocasionando perda considerável de postos de trabalho.

Ainda ressaltou que a Lei beneficiaria o comercio ilegal tanto de importação via fraudulenta como a pirataria em si.

Para as grandes distribuidoras como Sony, Nintendo e Microsoft o impacto desta lei seria ainda maior, estas empresas demonstram interesse real, conforme divulgado na E32009. A própria Sony abriu sua conferencia citando o Brasil como próximo a ser oficializada a distribuição oficial de seus games e consoles.

A Abragames, associação que reúne as produtoras de games nacionais não foi procurada pela equipe do Senador para que a lei pudesse ter um olhar diferente no que se poderia ser mais benéfico para a população bem como para as produtoras, como é praxe ao elaborar leis em nosso país os políticos inventam e criam coisas de suas próprias cabeças sem saber o que de fato a população quer ou os efeitos que suas loucuras podem causar.

Para juristas esta lei é inútil e repetida uma vez que já temos a lei de indicação etária além do papel fundamental dos pais na educação e adequação do que os filhos estão vendo, seja em frente à televisão, mídia impressa, cinemas e outros entretenimentos. Restando ainda o fato de que os games em questão já são especificados para um publico adulto que bem como filmes de conteúdo excessivamente violento e produtos destinados ao erotismo, onde apenas o publico que tenha mais de 18 anos de idade pode ter acesso.

Para terminar este artigo ao Life With Playstation, lembro que em nosso site, fórum e revista não fazemos nenhuma campanha contra o Senador, uma vez que ele possivelmente tem os seus motivos, por mais deturpados que sejam, para elaborar tal Projeto de Lei, mas infelizmente coloca mais uma vez o nosso país na contra mão do desenvolvimento tecnológico.

Para esclarecer : PLS-PROJETO DE LEI DO SENADO, Nº 170 de 2006 cuja ementa é: "Altera o art. 20 da Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989, para incluir, entre os crimes nele previstos, o ato de fabricar, importar, distribuir, manter em depósito ou comercializar jogos de videogames ofensivos aos costumes, às tradições dos povos, aos seus cultos, credos, religiões e símbolos."

A situação atual do Projeto de Lei se encontra no dia 25/02/2010 na Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania e no mesmo dia o mesmo seguiu para RELATORIA.

Por fim, enquanto alguns ex-políticos defendem a descriminalização da maconha para uso próprio, outros acham que jogos eletrônicos é que ferem os bons costumes, tradições, credos, religiões e a sociedade brasileira.

O ex-presidente Fernando Henrique Cardoso é um dos "ex-políticos de alto escalão" que têm defendido a descriminalização da maconha.

Fonte (clique para ler): G1.globo.com
Data da notícia: 24/02/2010

"Lost in Nightmares" e "Desperate Escape" encerram os extras de Resident Evil 5 em grande estilo

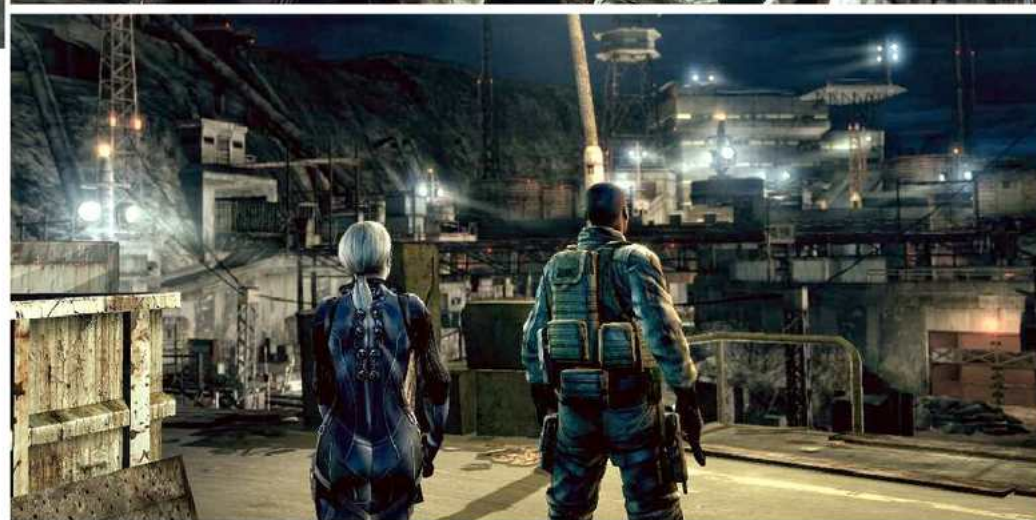
Por: Rodrigo Quintela

A Capcom lançou dia 09 de março uma nova versão de Resident Evil 5, uma das franquias de maior sucesso da companhia, entitulado "Gold Edition". Além do game original, a versão inclui o conhecido extra "Versus", além de "Lost in Nightmares", "Desperate Escape" e "The Mercenaries Reunition" com novos personagens jogáveis, incluindo Barry Burton, Rebecca Chambers, Josh, Excella Gionne, entre outros.

Além disso, novos packs de roupas também fazem parte dos extras. Mas, jogadores que possuem a versão original de RE5 não foram abandonados.

A Capcom ouviu os apelos deles e disponibilizou todos os extras para serem baixados pela PSN, transformando o game comum na versão "Gold Edition".

O primeiro extra "Lost in Nightmares" pôde ser baixado a partir do dia 18 de fevereiro na PSN. Esse extra inclui dois estilos de roupas deiferentes, Chris (Warrior) e Sheva (Fairy Tale) para jogar no "The Mercenaries Reunition" e na versão normal. "Lost in Nightmares" conta a história de Chris e Jill indo atrás de Albert Wesker na Mansão Spencer.

O game, apesar de ter apenas uma hora de duração aproximadamente, leva o jogador a um clima de suspense e terror. Andando pela mansão você tem a nítida impressão de estar jogadando RE1. E isso é mencionado pelos próprios protagonistas enquanto estão explorando a mansão.

O game não possui muitas variedades de inimigos, para falar a verdade têm apenas três. Uns monstros gigantes com um machado, alguns zumbis que se fingem de morto para te atacar quando você menos espera e, claro, Albert Wesker. Mas, apesar da simplicidade por parte dos inimigos, o game tem muitos sustos e leva o jogador na época em que a série ainda mantinha grande suspense e terror.

O último extra "Desperate Escape", disponiblizado dia 04 de março na PSN, inclui mais um pack de roupas, Chris (Heavy Metal) e Sheva (Business). Diferente de "Lost in Nightmares" esse modo de jogo têm muitos inimigos atacando ao mesmo tempo, sendo que a ação nele é constante.

Para se ter uma ideia, existe um troféu que se consegue ao matar mais de 150 inimigos, e pelo tanto de inimigos é bem fácil de conseguir.

"Desperate Escape" narra o que aconteceu com Jill Valentine após ser salva por Chris e Sheva até o momento dela conseguir pegar o helicóptero com o Josh para salvar seus parceiros.

Conclusão: Os dois extras de "Resident Evil 5" são muito bons e, apesar de serem curtos, valem cada centavo pela aquisição. Se tornando um pacote obrigatório para todos os fãs da maior série de survival horror de todos os tempos.

PRÉVIAS
LAST GUARDIAN
FORMULA ONE 2010
MOTION FIGHTER

MADDEN NFL 11

DESENVOLVEDOR: EA Tiburon - **DISTRIBUIDOR:** Electronic Arts **GÊNERO:** Esportel - **JOGADORES**: 1 (mais modo online ainda não revelado) **LANÇAMENTO:** Agosto/2010

Por: Thiago H. R. Costa

Futebol Amercinao a cada nao que passa ganha mais espaço no Brasil. Transmissões ao vivo por TV por assinatura já se tornaram obrigatórias durante a temporada da NFL.

Eis que o maior título do esporte é anunciado. A ideia da EA é arrumar os pequenos erros existentes na versão anterior, o sistema de passes será aprimorado, bem como o de recepção que sempre deu grandes dores de cabeça aos jogadores nas versões passadas.

Os gráficos prometem ser ainda melhores bem como todo o clima já conhecido pelos amantes da NFL.

Uma das novidades é a possibilidade de receber a bola correndo ou pulando, dependendo da situação da jogada.

As jogadas curtas também serão aprimoradas, permitindo aos jogadores conquistarem míseras jardas, mas que no final do jogo podem decidir quem levantará a taça do SuperBowl.

A Inteligência Artificial também será melhorada. Os jogadores ficarão mais atentos às linhas que marcam o campo para não cometerem erros que podem acabar com todo um planejamento.

Assim, NFL11 promete trazer pequans mudanças que irritaram os jogadores em versões passadas para criar um jogo quase que perfeito.

FORMULA ONE 2010

DESENVOLVEDOR: Sumo Digital / Codemasters - **DISTRIBUIDOR:** CODEMASTERS **GÊNERO:** Corrida - **JOGADORES:** - **LANÇAMENTO:** Setembro/2010

Por: Thiago H. R. Costa

Após anos sem um lançamento oficial em breve os amantes da Fórmula one terão um novo e atualizado jogo a sua disposição.

Formula One 2010 será o jogo oficial da categoria neste ano.

Produzido pela Codemasters, o título promete recriar com fidelidade o mundo da F-1, com corridas emocionantes e profundas, tendo o melhor efeito climático já produzido no mundo dos games.

O jogo trará toda a categoria atualizada com os pilotos e carros da temporada de 2010, contando com pilotos como Bruno Senna e Rubens Barrichello.

A Engine utilizada já é conhecida por muitos e foi usada em jogos como Grid e Dirt, mas não vá achando que será exatamente a mesma. A Codemasters alterou significativamente a sua Engine para adequá-la de forma fiel à F-1.

Para os pilotos de plantão, F-1 2010, permitirá a retirada de todos os auxílios durante as corridas, deixando literalmente tudo em suas mãos, será que você dá conta?

O título promete ser um dos destaques do ano, vamos esperar para ver se a promessa será cumprida.

Ficha Técnica
Plataformas: PS3
Distribuidora: SCEA
Produtora: SCEA
Gênero: Luta
Lançamento: 2010

Por: Thiago H. R. Costa

MOTION FIGHTERS

Sony demonstra um pouco do que esperar de seu Playstation Move

Após quase um ano trabalhando em um controle com suporte a movimentos que já mudou de nome diversas vezes, a Sony finalmente definiu o nome do produto (Playstation Move) bem como divulgou algum dos títulos que suportarão o mesmo.

Um destes é o Motion Fighters, um título que retrata ao que tudo indica o mundo obscuro das lutas de rua, suportando até dois jogadores.

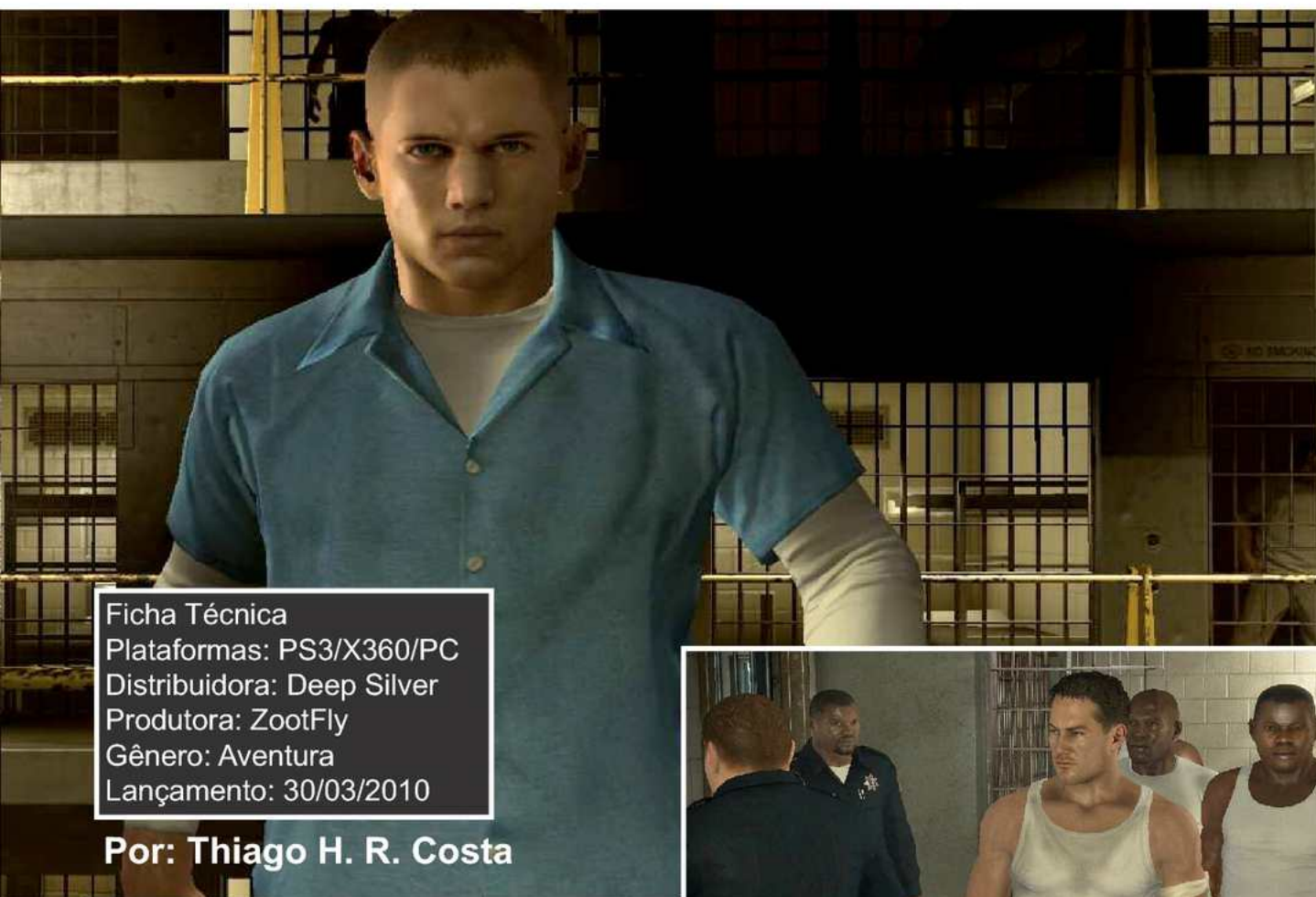
Motion Fighters trás um estilo diferente e único ao Playstation 3, ao abusar do contraste entre o branco e o preto cria um clima semelhante ao de filmes como Sin City.

Mas vale lembrar que isso é apenas o começo, estima-se que o jogo está apenas 20% completo e muita coisa ainda poderá mudar.

Os personagens são os típicos arruaceiros de bairros mais pobres que adoram confusão no tradicional estilo norte americano. Ainda não há muito o que se dizer sobre a jogabilidade mas aparentemente a precisão com que os golpes atingem o adversário e a forma como o sangue e suor jorram pela tela já se demonstram satisfatórios.

Mas não acredite que será tão fácil, assim como na vida real, desferir um soco exigirá o devido movimento com o Playstation Move, jabs, cruzados e ganchos serão facilmente reconhecidos e diferenciados pelo jogo, não basta repetir o mesmo movimento será necessário lutar para vencer.

Mas como estamos falando de um título onde o foco é a luta de rua, golpes sujos não poderiam ser deixados de lado. Agarrar o oponente e socá-lo minimizando as suas chances de defesa também é possível.

Por fim, os produtores já deixam no ar que este não será um título casual, seu foco são os amantes dos jogos de luta, e o desejo de criar um título que se aproxime de uma briga de rua real.

Ficha Técnica
Plataformas: PS3/X360/PC
Distribuidora: Deep Silver
Produtora: ZootFly
Gênero: Aventura
Lançamento: 30/03/2010

Por: Thiago H. R. Costa

Prison Break: The Conspiracy

Michel Scofield e seu grupo está de volta

Um dos maiores sucessos da TV norte-americana nos últimos anos chega finalmente aos consoles reunindo todos os possíveis elementos necessários para a criação de algo que possa atingir o mesmo sucesso da série.

A ideia para não complicar e estragar o que já é bom como muitos outros jogos que tentam reproduzir filmes ou séries como no caso de The Shield para Playstation 2, já fizeram, Prison Break: The Conspiracy, seguirá de uma forma discreta a história principal da primeira temporada, mas agora você viverá na pele do agente Tom Paxton.

Paxton é enviado à Penitenciária Estadual Fox River para descobrir tudo o que puder sobre Michael Scofield e o porque que o mesmo resolveu assaltar um banco e coincidentemente foi parar na mesma penitenciária que seu irmão mais velho.

A tentativa do agente envolverá conversas com Scofield sobre o assalto ao banco, bem como registros de todos os principais eventos de Fox River.

Para não perderem o foco os produtores do game contaram com a ajuda dos próprios roteiristas de Prison Break, que usaram o seu conhecimento para dar um novo clima e uma nova visão dos principais fatos da primeira temporada.

Mas não basta levar o nome de PB para fazer sucesso no mundo dos games, é necessário também um gameplay digno da série, e para este quesito os produtores já avisam: PB: The Conspirace contará com missões furtivas com diversas soluções; o combate corporal permitirá diversos tipos de movimentos diferenciados; e por fim haverá todo um ambiente interativo para ser usado pelo seu personagem.

A dublagem será feita pelos atores reais de PB com a intenção de agradar e criar a mesma atmosfera e intensidade da série.

TRUE CRIME

Após o sucesso no Playstation 2 True Crime está de volta aos consoles

Por: Thiago H. R. Costa

True Crime ficou famoso no Playstation 2 por trazer novos rumos a jogos que possuíam um mundo totalmente aberto e explorável, no tradicional estilo iniciado por GTA.

As duas versões lançadas para PS2 trouxeram estilos diferenciados, enquanto o primeiro trazia a cidade de Los Angeles e um policial com seu tradicional estilo Jack Chan de resolver as coisas, o segundo trouxe um policial do subúrbio de Nova Iorque.

Mas ambos tinham algo em comum, a liberdade para tomar decisões, atuar como policial pelas ruas prendendo pequenos criminosos e durante a campanha principal, acabar com o crime organizado da cidade.

Era possível ainda como em True Crime New York, vender os produtos apreendidos, tudo isso para ganhar dinheiro e comprar carros para o seu personagem, mas você como policial não iria para o mundo do crime não iria?

Mas esqueçamos por alguns momentos os Estados Unidos, este novo True Crime (sim o jogo se chamará apenas True Crime) se passará em Hong Kong e você viverá um agente que se disfarça para infiltra-se em uma das maiores gangues do país, os Tríades.

Da mesma forma que nos jogos anteriores houve uma fidelidade ao se recriar o cenário, em True Crime, a cidade de Hong Kong será fielmente reproduzida, demonstrando com clareza a cultura local.

Não será difícil se deparar com locais extremamente iluminados e coloridos.

A ideia é criar um título que seja uma reprodução dos famosos filmes de ação de Hong Kong, perseguição em alta velocidade, trocas de tiros e muita, mas muita arte marcial e pancadaria.

Neste assunto Wei Shen (o seu personagem) é um especialista, capaz de eliminar diversos inimigos simplesmente com suas mãos.

Além de suas próprias mãos Shen é capaz de utilizar diversos ou quase todos os objetos como armas para acabar com seus inimigos além de armas brancas e de fogo, tudo em um clima totalmente cinematográfico que não deixa nem um pouco a desejar em relação aos filmes.

Mas vamos com calma, nem tudo será cinematográfico, quando a ação de fato começar e balas voarem pelo ar, será necessário se esconder utilizando o já famoso sistema de cobertura e usar o cenário e as armas para eliminar os inimigos.

Haverá ainda um sistema que irá diferenciar os locais onde as balas atingirem os inimigos, sendo possível incapacitar um inimigo simplesmente atirando em seus braços.

Ao que tudo indica True Crime será lançado no final deste ano para Playstation 3, Xbox360 e PC.

LAST GUARDIAN

Ficha Técnica
Plataformas: PS3
Distribuidora: SCE
Produtora: SCEI
Gênero: Aventura
Lançamento: Indefinido

Por: Marco Aurélio C. Silva

No ano de 2002 chegava ao mercado um dos games mais brilhantes e bem executados do PS2, tratava-se de ICO, um game que contava a história de um jovem de 12 anos preso em um castelo com uma única esperança, a de se aliar a princesa Yorda que era a única pessoa que poderia tirálo daquele lugar, porém a garota não falava a mesma língua de ICO, o que tornou a jornada mais difícil para o mesmo, porém muito mais interessante para os jogadores.

ICO era um game de conceitos simples e que se focava muito no emocional dos gamers talvez por isto o game não tenha sido bem aceito pelo público em geral que o ignoraram e o deixaram cair no esquecimento.

A segunda e bem sucedida tentativa

No ano de 2005 a produtora voltou a investir no gênero, porém alcançando um grande sucesso! O game lançado foi Shadow of the Colossus, que contava a história do jovem Wander em uma incrível saga para devolver o direito de viver a sua amada.

No game Wander tem de matar os Colossus que são criaturas enormes habitantes daquele mundo, cada Colossu é único neste game e as batalhas contra eles são inesquecíveis e inigualáveis!

Com gráficos de primeira e um belíssimo mundo a ser explorar Shadow of the Colossus foi um dos games mais aclamados da geração passada e ganhou reconhecimento em todo o mundo.

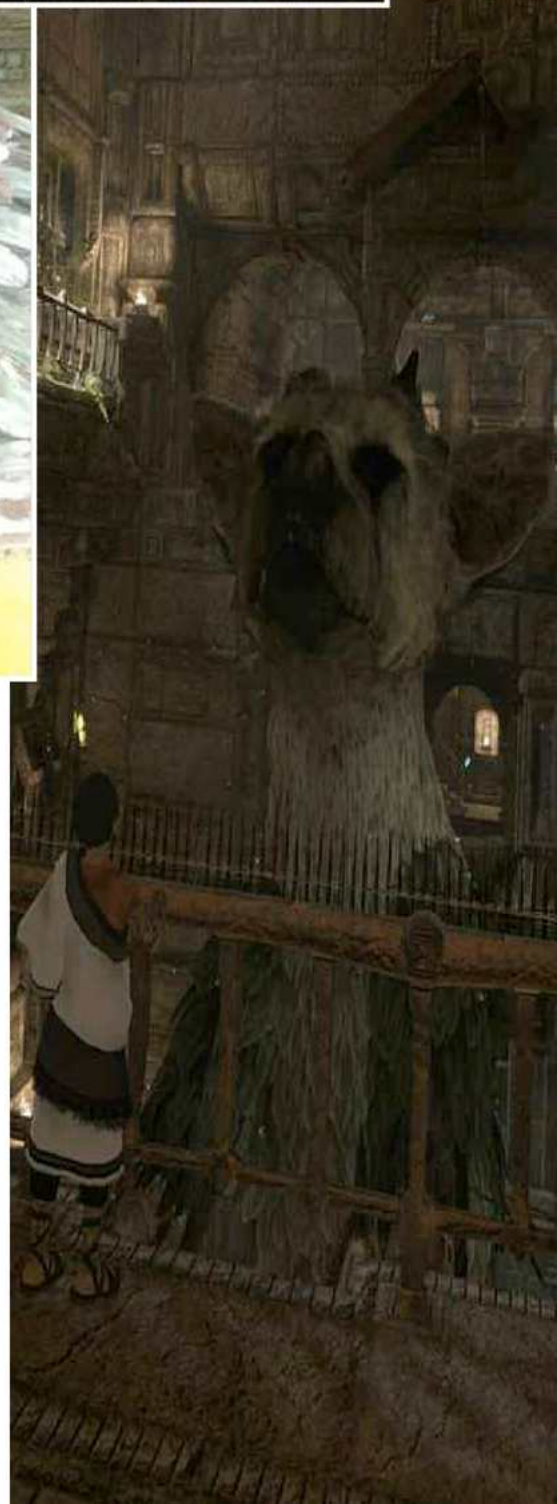
Com certeza este é um jogo que permanece invencível na memória de muitos jogadores.

É chegada a hora da terceira e possivelmente a mais surpreendente tentativa

Após produzir dois dos maiores games da geração passada a TeamICO aposta todas as suas fichas em The Last Guardian, game que ainda não teve seu lançamento divulgado mas já causou uma enorme ansiedade entre os gamers.

Poucas informações a respeito do enredo foram reveladas, sabemos apenas que o mesmo irá girar em torno da amizade entre um garoto e a criatura Trico.

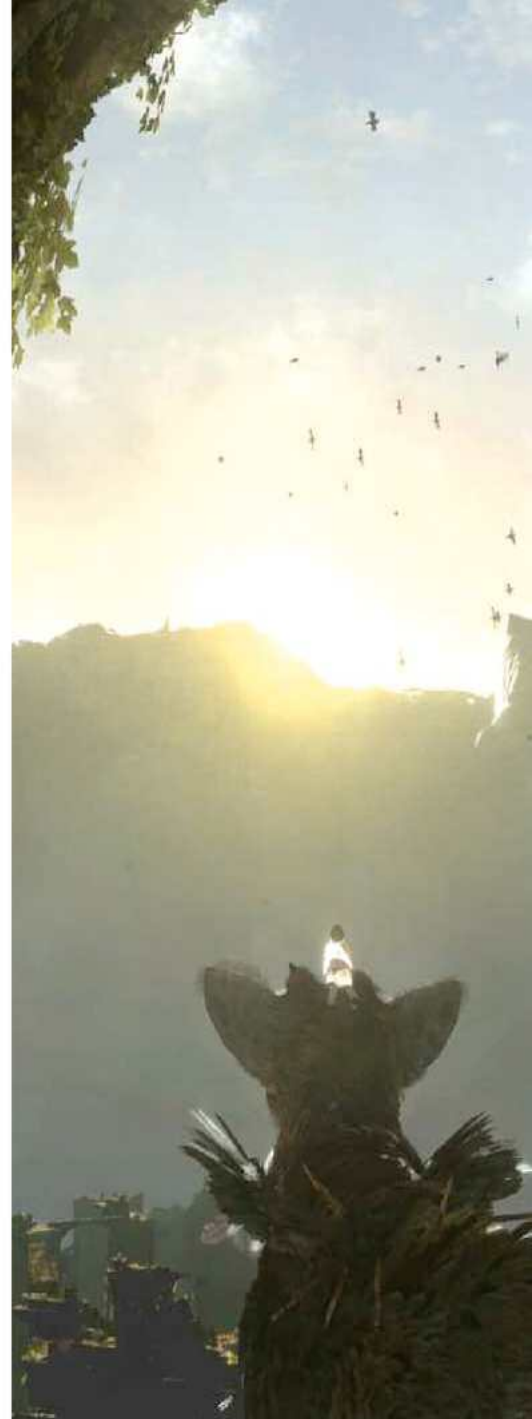
De acordo com os produtores esta relação será o fator mais importante no game, no início o garoto e a criatura não terão uma boa relação, na verdade a criatura será bem hostil e caberá ao jogador a função de estabelecer uma relação de confiança e amor entre o garoto e a criatura.

Seguindo o estilo de seus antecessores The last Guardian será um game de

ação eaventura em terceira pessoa, no game o jogador estará no controle do garoto que supostamente seria o guardião da criatura Trico (como sugere o nome do game), o personagem irá controlar a criatura pelos seus instintos básicos, como por exemplo dar comida a ele para que te siga ou jogar barris por um caminho para chamar a atenção da mesma e fazer com que ela se mova, mas durante o game a relação entre o garoto e a criatura irá se aprimorando e novas possibilidades vão surgindo, como por exemplo a habilidade subir nas costas dela e explorar novos ares em vôos panorâmicos ou montar em suas costas para explorar as profundezas do mar.

Mas o que seria a criatura enigmática de The last Guardian?

Desde os primeiros anúncios deste game algo intriga aos gamers que o acompanham, o que seria aquela bela criatura protagonista do game? Alguns dizem que seria uma fusão de um grande felino com uma águia, outros dizem que se parece mais com a fusão de uma águia com uma hiena, mas o que a produtora diz sobre isto?

Bem eles dizem que a criatura será o que o jogador quiser que seja, será o que a imaginação do jogador quiser.

Pois bem não nos importamos muito com quem é esta criatura e sim com como ela se portará no game, no início do projeto deste game a criatura era bem diferente e não possuía metade das expressões realistas com as quais conta hoje, tudo isto é fruto de um grande trabalho da equipe que durante muito tempo observou as expressões de criaturas do mundo real e como elas se portam em situações de felicidade, medo, angustia e demais casos, tudo para fazer com que Trico tenha expressões e comportamentos realistas e consiga cativar e emocionar aos jogadores que acompanharem sua jornada.

Quanta mudança hein!

Antes da E3 09 The last Guardian permanecia em segredo e era conhecido apenas como Project Trico, na época chegou a ser revelado um vídeo mostrando o game, mas durante a E3 09 outro vídeo foi revelado e para o espanto de todos o Project Trico parecia ter sido criado novamente, e agora contava com gráficos muito mais belos, cenários mais detalhados, efeitos de iluminação muito realistas e por incrível que pareça até a parte sonora do game havia mudado.

O vídeo lançado na E3 emocionou a muitos fãs, e foi muito bem elogiado pelos críticos.

O trailer era bem simples, mostrando apenas as relações afetivas entre o garoto e a criatura em meio a uma situação de perigo na qual Trico salva o garoto de cair em um precipício, mas na verdade o que impressionou e emocionou a muitas pessoas foram as semelhanças que o game mostrou com seus antecessores Shadow of The Colossus e ICO, o garoto do game lembra bem o estilo com que ICO ganhou vida e os cenários extensos e belos lembram o fantástico mundo de Shadow of The Colossus.

Mas infelizmente após este vídeo nada de importante foi revelado a respeito do game, apenas mais um vido durante a TGS, mas para o alívio dos fãs The last Guardian já tem presença confirmada na E3 10 e devem ser reveladas informações importantes dele no evento!

Uma aposta arriscada.

Desde o início do projeto a TeamICO se mostra muito preocupada com a recepção do game por parte dos jogadores, com o fracasso de ICO no Ocidente a TeamICO não arrisca e pretende tornar The last Guardian um jogo mais aberto ao público, tanto que mudou o nome do game de **Hitokui no Õwashi trico** para The last Guardian, segundo o produtor isto foi uma forma de chamar a atenção dos gamers ocidentais para o título, já que com o antigo nome muitos iriam ignorá-lo como foi o caso de ICO.

É certo que o estilo de The Last Guardian não é o preferido pelo público ocidental, mas após o sucesso de

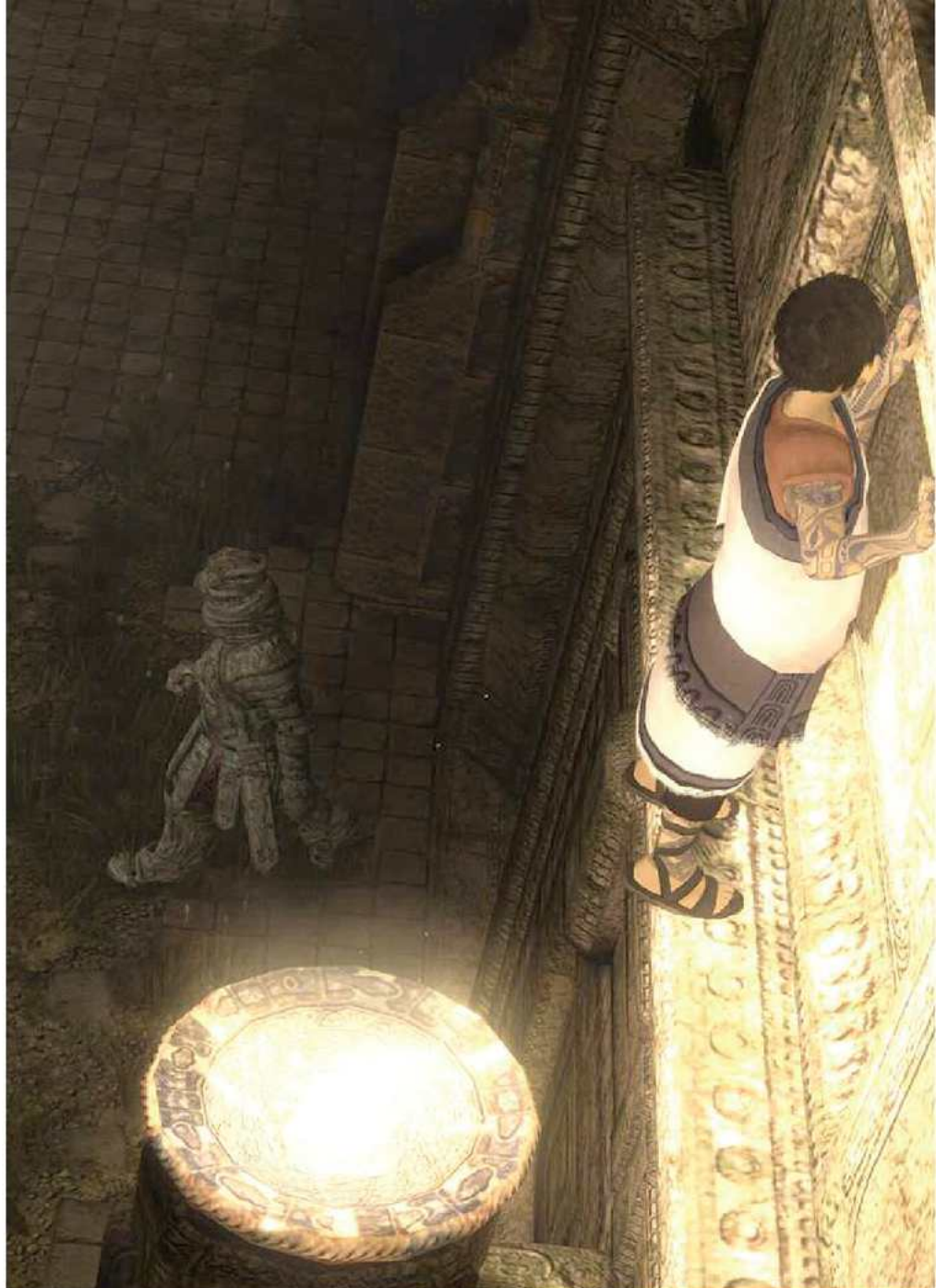
Shadow of The Colossus a produtora aposta em seu produto e diz esperar que novamente consigam fazer com que os gamers possam desfrutar de uma experiência única e que fuja do Bang Bang que domina os games na atualidade.

Expectativas?

Pouco se sabe ainda a respeito de The last Guardian, porém todos sabemos que podemos estar em frente a um futuro clássico.

Após trabalhar em ICO e Shadow of The Colossus a produtora do game promete trazer aos gamers outra experiência única.

Com gráficos arrasadores e um grande apelo emocional muito grande este game pode vir ser um dos mais envolventes desta geração.

Só nos resta esperar e torcer para que The last Guardian não só corresponda às expectativas como supere-as.

Ficha Técnica
Plataformas: PS3
Distribuidora: SCE
Produtora: United Front Games
Gênero: Corrida
Lançamento: 25/05/2010

MODNATION RACERS

Por: Marco Aurélio C. Silva

Durante um bom tempo o mundo dos vídeo-games começou a se tornar maçante, a maioria dos games que eram lançados empregavam uma única fórmula, a do Bang-Bang!

As empresas tinham medo de se arriscar, tinham medo de inovar e por isto continuavam a investir naquilo que elas sabiam que seria aceito pelo público, até que uma pequena empresa chamada Media Molecule teve coragem para fazer o que grandes empresas temiam.

Eles criaram um novo game com conceitos totalmente controversos àqueles que vinham sendo impostos pelos padrões do comércio.

LittleBigPlanet era um game que priorizava a simplicidade e visava um novo mundo no qual para se jogar bastava ter vontade e criatividade.

O resultado de tal inovação foi uma certa rejeição de início, os gamers o encaravam como algo descartável e feito para casuais que estivessem

apenas a procura de matar o tempo.

Porém quando o game foi lançado e as revistas e sites especializados tiveram a oportunidade de avaliá-lo melhor eles puderam ver que LittleBigPlanet era um dos mais bem executados games da atual geração.

Contando com gráficos de primeira e carismáticos habitantes aquele pequeno grande mundo cativou a jogadores de todas as idades e serviu como inspiração para vários outros games.

Após o sucesso de LittleBigPlanet outras empresas perceberam que o atual mercado de games estava carente de jogos com originalidade e abarrotado de games sem personalidade e repetitivos, por isso algumas decidiram apostar em novas abordagens para seus games ou criar algo que revolucionasse o mercado e sejam usados na produção de outros jogos. Dentre as empresas que puderam tirar uma grande lição de LBP está a United Front games que decidiu aplicar a criatividade de LittleBigPlanet em um game do estilo Crash CTR, mas será que está mistura pode dar certo? Confira nesta prévia.

O céu é o limite

A maior semelhança que ModNation Racers compartilha com LBP é a possibilidade de se criar praticamente tudo no game, de início teremos de criar nosso personagem em um modo de edição completo que nos permite caracterizar nosso competidor como nos der na telha, podemos torná-lo um zumbi, caracterizá-lo como um guerreiro, torná-lo um piloto de F1, enfim, podemos fazer tudo aquilo que nossa imaginação desejar.

Mas nossa criatividade não se limita apenas aos competidores, também poderemos customizar nossos carros, fazendo deles máquinas possantes, hot rods, calhambeques ou tudo aquilo que vier a nossa cabeça.

Porém estes tipos de customização citados acima não se comparam com a possibilidade que teremos de criar nossas pistas ou modificar as

as pistas pelas quais passamos, para facilitar esta missão usaremos a ferramenta “Track Studio”, com ela poderemos criar editar e dar vida a nossas pistas.

Neste editor começamos selecionando o tipo de solo no qual iremos construir nossas pistas, há cerca de 29 tipos de solo para se escolher, depois de escolher o solo começamos a desenhar o trajeto da nossa pista, após feitos os primeiros processos basta dar os detalhes como a formação geográfica do solo, as edificações em volta da pista, podemos adicionar vários detalhes como lagos em volta da pista ou passando por baixo de pontes construídas por você, podemos regular a iluminação da pista escolhendo a posição do sol ou da lua no cenário, adicionar animais a pista, colocar armas em locais estratégicos para serem usadas por você, enfim, podemos criar pistas complexas e belas em questão de segundos com uma ferramenta muito útil e fácil de se usar.

Mas assim como em LBP você não começará o game com muitos elementos para a construção de suas pistas, para ganhá-los você terá de passar por inúmeros desafios no modo single-player (que contará com um enredo escrito por grandes personalidades do cinema hollywoodiano, estranho não?), após encarar os desafios do modo single-player você poderá ganhar mais itens em partidas online, o que lhe dará um enorme leque de elementos.

Ainda não foi confirmado pelos produtores, mas supõe-se que assim como em LBP este game conte com inúmeros DLC’s que possibilitem criar pistas, carros e pilotos temáticos, pois uma das maiores características de LBP eram as constantes homenagens criadas em forma de fases para grandes games ou personalidades. Já imaginou correr por uma pista alucinante baseada no mundo de Killzone?

Corridas traiçoeiras em uma grande comunidade online.

Este é outro dos objetivos de ModNation, o game pretende fazer com que os jogadores interajam entre si, incentivando os jogadores a criar e compartilhar suas pistas com os demais jogadores do mundo.

O jogo possui suporte para até 12 jogadores em uma partida online, que poderão ser em pistas construídas por você, pistas oferecidas pelo game ou pistas disponíveis na rede, as corridas seguem o estilo de jogos de kart como Crash CTR e Mario Kart, durante a corrida seu competidor encontrará armas pelo caminho que são bem variadas e muito úteis para se vencer, elas variam desde simples escudos que o protegem de ataques inimigos a ate enormes tempestades que prejudicam o desempenho de todos os competidores nas corridas.

Além das armas há um sistema de “boost” que permite que seu kart ganhe mais velocidade ao realizar um drift bem sucedido.

Um estilo próprio e cativante.

É certo que ModNation não será aquilo pelo que os fãs de séries de simuladores como GT esperam, mas não há como negar que o estilo de ModNation assim como o de LBP cativa os jogadores de uma forma curiosa.

Os gráficos do jogo se baseiam em coleções de bonecos de vinil, o que dá a ele um estilo próprio e o faz diferente dos demais games, os gráficos em torno dos carros e pistas seguem o mesmo estilo e se destacam pelos inúmeros detalhes e efeitos de iluminação impecáveis.

Apesar de inicialmente voltado ao público casual este game com certeza irá conquistar a pessoas de todas as idades.

ModNation Racers conta com um enorme potencial, o game capta de forma inteligente a essência de vários jogos e faz a fusão destas essências para tentar trazer uma experiência interessante e única aos gamers.

Seu modo de criação que é o principal trunfo do game e se apresenta muito sólido e

competente, comentários declarados por pessoas que jogaram a beta liberada do game diziam que em apenas uma pequena beta as possibilidades de criação eram gigantescas, então podemos começar a fazer planos, pois a única coisa que nos limitará será a nossa própria imaginação.

É certo que há um grande risco ao investir em games deste gênero, já que o mercado atual está dominado por jogos de tiro e ação ininterrupta, mas desde já devemos aplaudir a atitude da United Front Games em tentar revolucionar o gênero de corrida assim como LBP fez pelo de plataforma.

ANÁLISES

BIOSHOCK 2

ALIENS VS. PREDATOR

MASSIVE ACTION GAME

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2

Ficha Técnica
Plataformas: PS3/XBOX360/PC
Distribuidora: EA Games
Produtora: EA DICE
Gênero: FPS
Lançamento: 02/03/2010

Por: Ricardo de S. Eugênio

O modo história nos coloca no pelotão rejeitado do exército numa história que começa de forma bem chamativa e até certo ponto, com algo misterioso no ar, mas depois de algumas passagens, a historia cai em qualidade e o aspecto mistério do jogo se perde em alguma parte das missões de proteger o satélite e fugir de uma nevasca.

O que irá chamar a atenção dos jogadores (assim como chamou a minha), são as piadas e comentários cômicos do jogo que deixam os personagens bem mais "humanos" do que em outros jogos em que as frases são sempre duras e polidas como um grande filme de cinema.

Bad 2 mostra cenários imensos e bem detalhados, praticamente é possível detonar todo o cenário. Se você gostou do sistema de destruição do BC1 ou do Red Faction Guerrilla, então você não viu o que BC2 pode fazer.

Prédios imensos podem ser tornar apenas um montinho de entulho. Se esconder atrás de uma parede? Inútil,

alguns pipocos e a parede vai abaixo. Não há lugar para se esconder.

Os sons do jogo denota com fidelidade os sons de armas reais, aviões, carros, gritos, tiros e explosões. Sem contar a dublagem dos personagens que deixa nós, jogadores, ligado em cada um deles pelos seus carismas.

As missões são bem variadas e quase nunca fazemos a mesma coisa. Além de sempre ter algo para se fazer no jogo e quase nunca ter a oportunidade de se proteger, o jogador fará uso de tanques de guerra, caminhões e até descer uns tiros em pleno ar na busca de um pára-quedas. Super tenso e gostoso de se jogar.

Mas o jogo possui pequenas falhas, o sistema de colisão por exemplo em alguns momentos quando você joga uma granada em uma parede e ela não se destrói ou quando você da um tiro num inimigo e mesmo assim ele não morre. A parte gráfica também sofre de problemas como resoluções em baixa qualidade em certos locais, como no chão.

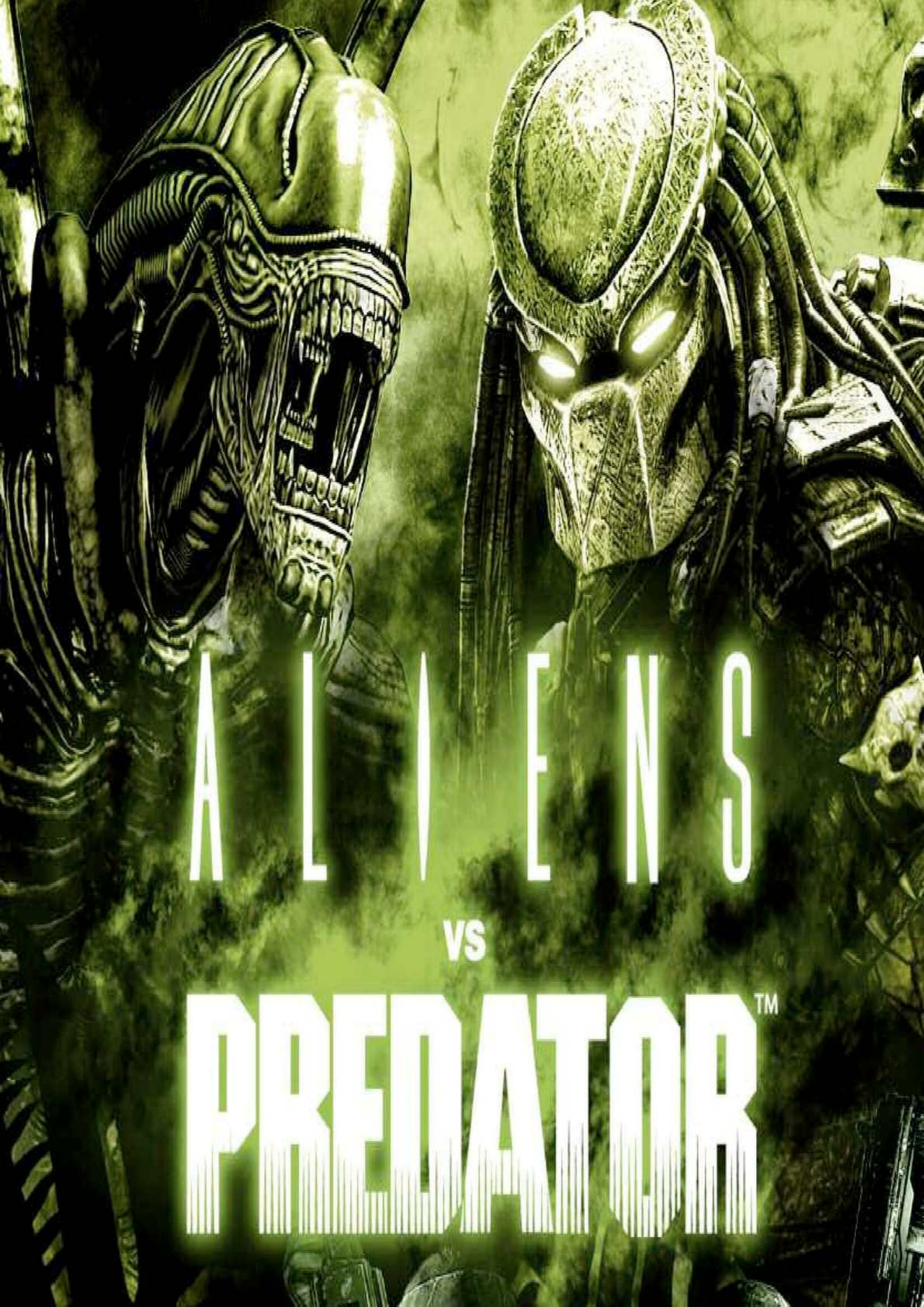
Bom, deu pra ver que o modo história é excelente, melhor do que o do primeiro, mas mesmo assim não empolga muito e é relativamente fraca, mesmo com o ar "cômico" do jogo.

O que realmente brilha é o modo Online do BC2. Neste modo o jogo se destaca muito mais do que Modern Warfer 2 tendo muito mais opções de escolha de classes de personagens que variam de acordo com a sua performance no campo de batalha, escolha de diversos tipos de armas, além de poder customizar o seu personagem com varias coisas novas sempre buscando o equilíbrio no jogo.

Considerações finais:

BC2 é um belo jogo, e pode ser considerado um protótipo do que será o novo Medal of Honor. Cenários amplos e variados, missões divertidas e tensas mas com uma história super fraca e um final meia-boca.

No geral, o jogo compensa e muito ainda mais no modo Online.

TREINAMENTO TODOS OS DIAS
ÀS 21 HORAS
COMBATES INTENSOS
E OS MELHORES SOLDADOS AO
SEU LADO
RECRUTAMENTO DE NOVOS SOLDADOS
ALISTE-SE AGORA MESMO NO BRX
E
VENHA PARA O CAMPO DE BATALHA DE BFBC2

ALIENS
VS
PREDATOR™

Ficha Técnica
Plataformas: PS3/XBOX360/PC
Distribuidora: Sega
Produtora: Rebellion
Gênero: FPS
Lançamento: 19/02/2010

Por: Renan W. F. da Silva

Dez anos atrás surgia, apenas para PC, um game que se aproveitava de uma famosa série cinematográfica, colocando o jogador na perspectiva tanto do caçador, quanto da caça e do sobre-vivente.

A produtora Rebellion então decidiu refazer o jogo, só que desta vez para as plataformas mais potentes do mercado.

Assim como antes, Aliens VS. Predator põe você na visão das 3 raças, cada uma com sua campanha, jogabili-dade e história diferentes, porém interligados de forma não tão complexa, passando pelos mesmos cenários em dierentes perspectivas.

Tudo se passa em um planeta distante, onde os hu-manos encontram uma pirâmide Predador e resolvem explorá-la para encontrarem artefatos escondidos, criando bases e experimentos no planeta.

Os Predadores, no entanto, não ficam felizes com a explo-ração e vêm para deter os hu-manos e os Aliens que infestam o lugar.

Já os Aliens são os vermes gosmentos e nojentos iguais aos filmes, que não têm piedade ao encontrar um inimigo.

Como dito, cada campanha tem sua visão diferente, mu-dando bastante a jogabilidade entre uma e outra.

Os fuzileiros, por exemplo, contam com as tradicionais armas: metralhadoras, pisto-las, shotguns, granadas dis-paradas com os rifles e também com ataques leves, bem úteis na hora de em-purrar um Alien para então metralhá-lo, já que atirar em um desses quando ele está perto demais rende um banho de ácido mortal.

Também é possível bloquear os ataques leves de seus inimigos (coisa que seria impossível nos cinemas, pois faria seu braço ficar em pedacinhos).

Com os Marines, a tensão é constante, devido aos cenários serem em sua maior parte bem escuros, e você possui apenas a lanterna de sua arma e também sinalizadores para te ajudar.

Levar sustos é fácil, já que os Aliens conseguem se esgueirar silenciosamente pelos tetos e dutos de ventilação.

Esse modo se assemelha bastante com os jogos de tiros em primeira pessoa comuns, sendo assim o com menos coisas atrativas e novidades, dando apenas a sensação de ser um ser bem menos poderoso e muito mais indefeso que seus adversários.

A campanha dos Predadores põe o jogador na pele de um dos personagens mais cautelosos e mortais do cinema.

Aqui, o jogo foca mais no estilo "Stealth", fazendo com que o gamer pense bem e sempre separe os humanos, antes de acabar com eles de formas bastante sangrentas.

Para isso, você conta com um modo de distraí-los, imitando suas vozes em um determinado canto, para que um pobre coitado vá de encontro para sua morte.

A exposição aos tiros inimigos é facilmente mortal, portanto, quase sempre é preciso manter-se invisível.

Já quando os Aliens começam a te atazanar, a coisa complica um pouco mais, pois eles podem te ver e te sentir mesmo quando estiver invisível, forçando assim um combate mano-a-mano, onde é fundamentel se defender e atacar no momento certo, ou então atirar um disco cortante e arrancar sua cabeça (coisa que não é tão fácil como parece).

Para aniquilar a todos, você tem à disposição várias das ferramentas vistas nos filmes.

Os canhões de plasma em cima de seu ombro (consomem bateria, portanto é bom saber usar com cuidado, até achar um ponto para recarregá-los), os já falados discos cortantes, que podem ir para onde sua mira mostrar, mesmo depois de lançados, as famosas Lanças, perfeitas para aniquilar inimigos à distância, principalmente quando no lugar de humanos, começam a aparecer andróides.

Você também possui a famosa visão térmica, ideal para saber onde estão os humanos, quando o ambiente é mais aberto e uma visão que identifica onde estão os Aliens, que é adquirida com o decorrer da campanha.

No comando dos Aliens, você o acompanha desde o seu "nascimento", da barriga de um humano. Os cientistas então escolhem você e te marcam com o número 6 na cabeça. Você então, durante mais um dos testes dos humanos, atende ao chamado da Rainha e consegue escapar do laboratório, começando assim sua busca por sangue.

Controlando os "vermes", a jogabilidade é bastante rápida e mortal. Você pode se mover por qualquer superfície, e tem uma visão excelente no escuro, resultando em ataques surpresas e bem violentos contra os soldados. Porém, nem sempre o ataque sai como se queria, já que às vezes a movimentação rápida e a transição de uma parede pela outra pode ser um pouco atrapalhada, resultando em uma fuga rápida dos tiros dos fuzileiros, que te matam facilmente após um curto período de exposição. Assim como os Predadores, você também pode atrair inimigos para um ponto mais isolado, só que dessa vez com seu grito.

Num resumo total, Aliens VS. Predator é um bom game, te colocando na perspectiva das 3 raças em 3 campanhas diferentes (apesar de bem curtas cada uma delas).

Os sons foram fielmente representados (com excessão de alguns barulhos feito pelos Aliens quando morrem, que são bem estranhos) e a quantidade de sangue e as mortes extremamente violentas não deixa nenhum fã de jogos do tipo desapontado. É um game que vale ser conhecido, principalmente pelos fãs da franquia.

Ficha Técnica
Plataformas: PS3
Distribuidora: SCE
Produtora: Zipper Interactive
Gênero: FPS
Lançamento: 26/01/2010

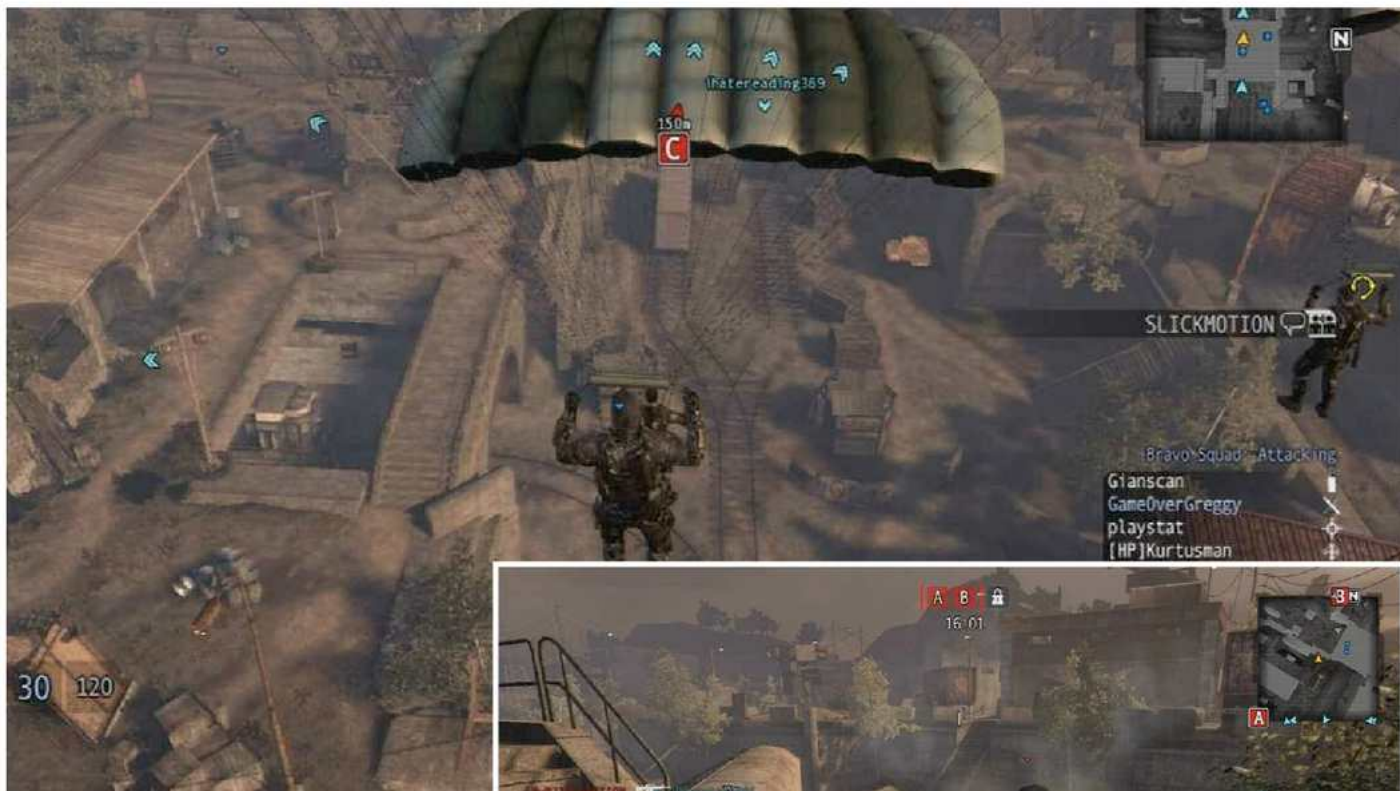
Por: Thiago H. R. Costa

Com toda a certeza o lançamento e a vida de MAG no mundo dos games será dura, principalmente pela descrença que muitas análises geraram logo em seu lançamento, mas será que um aclamado jogo que vendeu mais de quinhentas mil cópias em uma semana é tão ruim assim?

MAG com toda a certeza não é genérico, é bem específico em sua proposta, que é reunir cerca de 256 pessoas online em uma mesma partida. Os donos de Playstation 3 já estão acostumados com partidas online, muitos jogos principalmente os FPS, utilizam este recurso para dar vida longa ao título, mas MAG usa este recurso adicional como sua força principal.

Diferentemente dos aclamados títulos como Killzone 2 e Modern Warfare 2, MAG consegue levar uma experiência totalmente nova, nunca antes vista nos títulos citados ou em qualquer outro do mercado.

A principal diferença é a hierarquia, que deve ser obedecida para liberar novos atributos como patentes de comando, ou para ganhar pontos em dobro e consequentemente subir de nível mais rápido.

Tudo isso ligado a uma rede de comando real. Esqueça ordens dadas pelo próprio jogo, aqui quem dará ordem será um jogador como você, que poderá mudar o rumo de uma guerra dando-as corretamente ou acabar com a vitória em uma manobra equivocada.

Agora, imagine você liderando um batalhão de sessenta e quatro pessoas por exemplo, dando ordens aos mesmos e vendo que eles estão cumprindo e seguindo o seu comando, ou ao ver que a guerra está sendo perdida, modifca a ordem e por isso você vence. Há outro jogo no mercado que possibilita isso?

Há ainda a possibilidade do uso do headset para criar uma interatividade ainda maior entre os combatentes que podem armar emboscadas, táticas de invasão e tudo mais.

Como dito, tudo depende da hierarquia e cumprimento de ordens, mas isso não significa que você não possa moldar estas ordens à situação do combate.

Se não há como tomar as torres, domine os bunkers inimigos primeiro e depois cumpra a ordem que você recebeu. Esse é o diferencial de MAG, pessoas reais dando ordens para pessoas reais. que promovem desafio muito maior que qualquer outro jogo.

Graficamente falando MAG não é ruim, sim possui falhas como a baixa texturas de efeitos como os de fogo, fumaça ou disparo das armas, que a uma certa distância permitem ver os pixles dos efeitos, mas se torna visível o aumento dos detalhes quando próximo de tais efeitos.

O título logicamente não possui a beleza de Killzone 2, mas é obviamente superior a jogos como Resistance: Fall of Man lançado logo no início de vida do Playstation 3. Ou seja, muitos esquecem que estamos falando de um jogo com gráficos da atual geração, que podem não ser os mais belos, mas também não são os piores.

Criticar os gráficos como se este fosse um dos principais pontos negativos do game é algo estúpido, pois MAG não deseja prendê-lo pelos gráficos, mas sim pela interatividade online, e se o prendesse por gráficos, com toda certeza o jogo seria um fracasso visto que a proposta do game é outra, além de que com 256 pessoas online, o tempo para analisar a beleza ou não dos mesmos é zero.

Quando o assunto é o áudio, segue a tradição dos jogos do gênero não sendo nada espetacular, mas também nada a ser criticado duramente como se fosse reproduzido outro som alheio ao de uma arma de fogo.

Mas vamos ao que interessa, em MAG logo no início você precisa escolher entre três facções, denominadas: VALOR; RAVEN e SVER.

Cada uma delas possui suas características e armas, bem como cenários exclusivos, ou seja, quando estiver com VALOR você sempre defenderá o mapa VALOR, isso cria uma espécie de segurança aos jogadores que podem explorar cada local de seu mapa procurando os melhores pontos e as melhores estratégias para se proteger dos invasores.

Uma vez escolhida a fação você poderá customizar o seu personagem alterando o uniforme, capacete, bonés entre outras coisas, mas não se anime, o sistema é bem limitado e permite apenas alterações básicas.

Mas porque se juntar a uma facção? No ano de 2025, por questões políticas os países do mundo iniciam uma desmilitarização, mantendo apenas as forças suficientes para proteger o próprio território. Assim surgem forças militares privadas, ou mercenários como queira chamá-los.

Com o objetivo de dominar o mercado bélico os três maiores grupos de mercenários iniciam uma guerra secreta denominada Shadow War que atinge dimensões gigantescas servindo até como apoio por grandes empresas e países.

Após criado o personagem, o jogador será inserido em um mundo mais tranqüilo, um treinamento que utiliza de acordo com o jogo balas de borracha, que não matam pois estamos treinando com nossos próprios companheiros de facção.

Após se sentir preparado você poderá iniciar o combate no modo com suporte de até 64 pessoas, que é o sabotagem.

O objetivo é proteger ou sabotar determinados painéis de controle. Existindo dois pontos diferentes, sendo que 16 pessoas protegerão um local enquanto outras 16 protegem o outro local.

Com mais experiência você já poderá experimentar o modo Aquisição, conhecido por obrigar as facções a roubarem literalmente os veículos inimigos, adquirindo assim um pouco mais da tecnologia dos mesmos, onde 128 pessoas estarão no mesmo mapa, combatendo não só por este objetivo (adquirir o veículo), mas cumprindo ordens secundárias, como destruir o Bunker inimigo, abrir caminho pela estrada destruindo as barricadas inimigas para que o outro grupo que roubou o veículo possa passar.

Ou seja, você literalmente começará a experimentar o que é trabalho em equipe em MAG, assuma a sua função e não faça nada diferente daquilo, cada um tem uma ordem e cabe a você segui-la ou alterá-la conforme a vontade do seu líder.

E por fim existe o tão esperado modo de 256 pessoas online chamado Dominação, com diversos objetivos espalhados pelo mapa, com possibilidades de alteração de ordens, proteção de portões, torres, bunkers, painéis de informação, e tudo mais. É aqui que você de fato conhecerá o que é MAG e pode ter certeza, longas horas de treinamento e combates serão exigidas até que possa finalmente liderar um batalhão e entrar neste cruel mundo online de MAG.

Não há outro modo que consiga reunir tantas pessoas online, tantas ordens, e tantas possibilidades de variação.

Caso você seja o líder de um grupo no Dominação, você poderá alterar ordens desde proteger certo objetivo até a proteção de portões que dão acesso a este objetivo para que o proteja de forma secundária. Tudo depende da sua vontade ou da vontade de seu líder.

Mas como não poderia ser diferente neste chamado MMO FPS, há a possibilidade de aprimorar suas armas, comprar novas, gastando os pontos adquiridos com a subida de nível.

Até atingir o nível 60 (máximo) você não poderá alterar a sua facção a não ser que aceite o fato de ter que começar do zero. Com esses pontos você comprará acessórios que podem melhorar a estabilidade da arma, a mira, dano, bem como granadas de gás, kits médicos, entre outros.

Por fim, não dá para negar que MAG possui certos problemas, como algumas texturas lavadas (sendo que algumas foram corrigidas com patchs); que a resolução de alguns efeitos como o de fogo são baixas e é possível ver os pixles do efeito; que alguns jogadores insistem em permanecer sozinhos (mesmo já tendo sido comprovado que o mínimo de oito pessoas organizadas já é o suficiente para dominar todo o jogo justamente porque muitos insistem em ir sozinhos); que certos jogadores atrapalham matando os próprios companheiros (felizmente a grande maioria é retirada da partida nos primeiro segundos de insanidade); que no início você ficará perdido e confuso com os comandos, pensando se realmente fez um bom negócio adquirindo MAG, após ser morto por centenas de vezes (MAG não perdoa ninguém e por isso existe os modos de treinamento entre a própria facção que deve ser usado por longas horas) e que falta brasileiros online.

Mas apesar disso, MAG é

com toda a certeza um dos mais sensacionais jogos já criados até hoje, seu modo online é inovador e difere de qualquer outro do mercado.

Se você quer uma experiência totalmente online e um nível de dificuldade altíssimo MAG com toda a certeza pode lhe entreter por muito mais tempo do que você imaginaria.

Ficha Técnica
Plataformas: PS3/XBOX 360
Distribuidora: Square Enix
Produtora: Square Enix
Gênero: RPG
Lançamento: 09/03/2010

Por: Ricardo de S. Eugênio

Muito se esperou deste Final Fantasy, muitas informações foram divulgadas sobre este Final Fantasy, muitas críticas este Final Fantasy sofreu e no final, o produto se saiu muito melhor do que o esperado.

No jogo vemos que a tecnologia se tornou parte integrante da vida humana, ou orgânica, como queira dizer.

A população vive sob o regime autoritário e fechado da organização Sanctum. Claro que a população não gosta de ser controlada, mas por medo de represálias , as pessoas se contentam em sua insignificância e nada fazem para mudar este paradigma.

Diante disso, uma fortaleza chamada de Fal'Cie, um local na qual rege tudo de ruim que acontece no Planeta Cocoom emerge, e neste contexto que vemos pessoas diferentes, mas ligadas pelo destino se verem obrigadas a se unirem para destruir a organização de uma vez por todas.

Devo admitir, que com o passar do tempo e com diversas notícias e análises da versão japonesa e as duras críticas que o jogo sofria, eu mesmo já estava dando uma nota cinco para ele e o pegaria só pra ver a desgraça consumada, mas depois de jogá-lo até exaustão posso dizer que a Square-Enix fez um trabalho primoroso e cumpriu tudo o que prometeu e a versão americana/européia se saíram infinitamente superiores ao protótipo que foi a versão japonesa.

Primeiramente os personagens são extremante carismáticos sendo que cada um trás um pouco de outros personagens que já apareceram na série Final Fantasy.

Vejamos: Lighting possui uma postura dura e inexpressiva aonde nada mais importa se não pode salvar o seu ente querido. Isso remete logo de cara com Cloud de Final Fantasy VII. Snow é carinhoso e muito sentimental, sempre querendo levar tudo e todos nas costas, lembrando bastante Squall de Final Fantasy VIII, Vanille possui um passado trágico e obscuro que

tenta encobrir com sorrisos e brincadeiras, tal qual foi Tidus em Final Fantasy X. Hope é meio amargurado e fica o tempo todo culpando Snow pela morte de sua mãe, algo parecido com o que aconteceu em Final Fantasy XII com Van e Bash.

Além disso, a narrativa do jogo não é vista só pelos olhos de um único personagem e sim por vários.

Da mesma forma que foi em Final Fantasy VI em que a história central era de Terra, mas que girava entre Lucky, Sabin e Edgar, aqui em Final Fantasy XIII a história central é de Lighting mas que de certa forma "rodeia" também Snow e os outros personagens.

Numa certa hora você esta jogando com a Lighting, em outras, devido a algum evento ou discussão, o grupo se divide e a historia toma como foco o personagem líder do grupo como Snow, Vanille e assim por diante. Isso dá uma profundidade enorme fazendo com que possamos saber exatamente o que cada personagem faz ou já fez para estar ali e o que o motiva em seguir em frente.

Os personagens aqui não se parecem em nada com os clichês de personagens japoneses, pois cada um possui ligação direta ou indireta com os outros e sem contar o carisma de cada um que é absorvido pelo jogador. Além disso o jogo é super linear, não é como Final Fantasy XII em que o cenário era vasto dando a possibilidade de ir e vir por vários caminhos

Aqui é como os Final Fantasy's de antigamente, um caminho pra frente ou alguns para os lados e mais nada.

Isso pode tirar um pouco o fator exploração mas para mim ficou perfeito pois quase nunca nos perdemos pelo cenário ou entramos em lugares em que os monstros possuem HP's monstruosos.

Nestes cenários é possível ver o porque do jogo ter demorado tanto tempo para ser feito.

Tudo é super detalhado nas dungeons mesmo não sendo possível adentrar mais profundamente no cenário, podemos ver que muitas coisas acontecem ao mesmo tempo ao fundo ou pelo mesmo algo de bonito surge em nossas vista para nos deixar ludibriados com tamanha qualidade.

Aqui o menu é acessado da mesma forma que nas versões antigas e suas janelas se mostram um pouco modernas mas mesmo assim com um jeitão clássico.

E é no menu que podemos encontrar a opção Crystarim que é a parte em que você "evolui" seus personagens. Esta opção lembra bastante o Sphere Grid de Final Fantasy X, mas aqui ele se mostra muito melhor.

Em Final Fantasy X era possível fazer o que quiser com o personagem, ou seja, se você quisesse poderia fazer o Khimari um mago negro (como eu fiz) e fazer a Rikku uma maga branca, sendo também possível comprar qualquer tipo de habilidade tendo claro já liberado o caminho para ela e ter a quantidade de AP necessário-

para isso.

Aqui isso é diferente, se o personagem é voltado para magias de ataque ele só poderá ter magias de ataques, o mesmo se aplica para os que usam magias brancas.

Além disso, para comprar uma habilidade ou aumentar o HP é necessário parar o cursor encima da habilidade requerida e segurar o botão de X para que um caminho prata se faça da atual habilidade que você tem para aquela que deseja habilitar, isso claro, tendo o AP necessário para a compra da magia.

Antes de ver este esquema, eu mesmo havia criticado pra caramba achando que seria uma droga, só quando fui aprofundando mais e mais no jogo pude perceber que o esquema caiu como uma luva no jogo.

Mas isso não é nada. O que você acharia de um sistema de batalha por turnos, mas que fosse tão rápido quanto um sistema de batalhas em ação? Pois bem eis que temos o sistema de batalha de FFXIII.

Você só pode controlar um personagem na batalha de turnos, o que no começou me deixou muito, mas muito bravo, pois para que ter três personagens na luta sendo que só posso usar um? Mas é ai que mora a cereja do bolo, nas batalhas existe a barra ATB que se enche e que mostra quando é que podemos atacar, mas saiba que os inimigos não ficam ali parados esperando de boa vontade até que você escolha a melhor forma para derrotá-los.

Eles vêm pra cima mesmo, não querendo saber se você vai atacar ou não, e neste momento que temos a opção Paradigm Shift que pede para apertar o botão L1 e escolher a forma como o trio irá se portar no campo de batalha.

O primeiro é o relentless Assult em que cada personagem enfrenta um adversário ou se juntam para bater em um único inimigo especifico.

O Solidary onde um personagem serve de "isca" para o inimigo o golpeá-lo enquanto este se encontra em modo de defesa e os demais se recuperam e por último o Diversity em que cada um usa as suas melhores habilidades para dar fim no inimigos. Além deles temos também os Eidolons que nada mais são do que os Summons do jogo que podem se transformar em veículos durante o jogo. Só para se ter uma ideia, as irmãs gemias Shiva podem se separar e enquanto uma usa poderes de cura no trio a outra usa o stardust (pó de diamante?), mas quando as duas se fundem, acabam se transformando em uma linda moto para Snow pilotar no campo de batalha tirando 10x mais HP's do inimigo do que se pode imaginar. Agora imagine só tudo isso ao mesmo tempo num campo de batalha cheio de inimigos, pouco tempo para se pensar em quem bater e que golpe usar nos inimigos e mais, ser rápido, pois eles não esperam para apanhar. Magnífico!!

Com o passar do jogo fica disponível o World Map com a possibilidade de se entrar em cidades e fazer as side-quests do jogo, e ai podemos ver ainda mais como o mesmo ficou lindo.

Cada cidade é única, linda, gigante e variada além de contar com muitas pessoas e objetos na tela sem qualquer Slowdown.

A minha reclamação são as intermináveis, mas necessárias animações.

Em todo o jogo você anda, vê um vídeo, luta, vídeo, corre, vídeo, entra na cidade, vídeo.

E assim é por todo o jogo sem contar que cada vídeo não é menos do que 5 minutos de duração.

Pode cortar a cena? Pode, mas acaba perdendo o fio da miada, pois a história é contada nestas cenas que por sinal são lindas, independentemente se é em gráficos em tempo real ou em CG.

Também posso dizer que o jogo é meio curto, mais ou menos com 50 horas de jogo você já pode finalizá-lo sem maiores problemas.

Uma coisa que havia dito no começo da análise é que a versão americana havia ficado melhor do que a versão japonesa, isso se dá pelo fato da dublagem ter ficado infinitamente superior.

Na versão japonesa os personagens possuem vozes estranhas que não combinam em nada com o seu estilo/personalidades deixando alguns frios demais e outros idiotas demais.

Já na versão americana cada personagem consegue passar verdadeiramente o que sente no momento, tendo cada qual um momento de nervosismo, alegria, angústia sem nunca deixar de ser natural ou se parecer idiota ou o bonzão demais. Pela primeira vez eu gostei mais de uma dublagem americana do que de uma japonesa.

Considerações finais:

Quando foi anunciado eu fiquei super empolgado, com o passar do tempo fiquei cético mas agora que ele saiu eu posso dizer que ao lado de God of War III, Final Fantasy XIII é o mais bonito e o melhor jogo deste ano e um dos melhores de toda esta geração.

Não deixe que análises primárias ou sem compromisso o façam esquecer de jogar esta obra prima. Como disse, eu estava cético no começo pelo jogo e pelas criticas infundadas dos nipônicos, mas resolvi dar uma chance e vi que ele é um dos melhores desta geração, na minha opinião, mas como digo, quem faz a sua análise é você mesmo, não se deixe ir por comentários maldosos que fizeram sobre o jogo também não se deixe levar pela minha empolgação pelo jogo. Jogue você mesmo e analisé-o e veja se vale ou não a pena jogá-lo.

O SEU PLAYSTATION COM MUITO MAIS VIDA

JUNTE-SE AGORA MESMO AO FÓRUM E PARTICIPE DE UMA DAS MAIORES FAMÍLIAS DE PLAYSTATION DO BRASIL

RANKING DE TROFÉU VIDAPLAYSTATION DO DIA 30/03/2010

MaDDoXXoDDaM	Nível 12	696	119	22	1	02%	838 Troféus
rnoshiro	Nível 09	453	94	17	2	75%	566 Troféus
antipaladino	Nível 09	398	81	22	0	19%	501 Troféus
leckstore	Nível 08	340	68	11	2	11%	421 Troféus
anjomacri	Nível 07	247	49	11	1	17%	308 Troféus
ivoyared	Nível 06	228	48	11	0	92%	287 Troféus
Renata_Carolina	Nível 06	218	49	5	0	59%	272 Troféus
cudebode	Nível 06	207	35	11	0	57%	253 Troféus
lima_5000	Nível 06	191	39	3	1	24%	234 Troféus
terrante	Nível 06	161	41	4	0	01%	206 Troféus
DENYSUN	Nível 05	129	14	2	1	19%	146 Troféus
kurosaki_ichiigo	Nível 05	81	31	9	1	45%	122 Troféus
alegrossojpr	Nível 05	89	26	6	0	15%	121 Troféus
TuftBoy	Nível 05	97	19	5	0	04%	121 Troféus
slashooow	Nível 04	97	12	1	0	58%	110 Troféus
Braga_BR	Nível 04	88	11	3	0	60%	102 Troféus
WARDGOG	Nível 03	72	1	0	0	85%	073 Troféus
rc1910	Nível 04	55	12	1	0	06%	068 Troféus

Atenção: **Para participar do Ranking de troféus do VP, é necessário participar do fórum ou do site. Não adianta deixar a ID e nunca mais voltar. Apenas os membros ativos serão adicionados.**

HEAVY RAIN
THE ORIGAMI KILLER

Ficha Técnica
Plataformas: PS3
Distribuidora: SCE
Produtora: Quantic Dream
Gênero: Aventura
Lançamento: 23/02/2010

Por: Thiago H. R. Costa

O grande problema da maioria dos jogos atuais é a ausência de uma motivação, de uma história que realmente o faça estar ali, que faça o seu personagem querer avançar sem ter como objetivo único estraçalhar o inimigo do próximo cenário. Reunir decisões que talvez nem todos estejam preparados para tomar, ou fazer com que os já decididos possam pensar duas vezes em situações que em tese apertaria o gatilho sem pensar é o que Heavy Rain faz. Joga com sua ética e o seu emocional, você conseguiria permanecer em uma situação real como a que o jogo propõe sendo ético e justo a todo o momento ou passaria a pensar apenas em você e no que deseja salvar?

O início de Heavy Rain é lento, quase parando. Mas sem "tutoriais" para se barbear, tomar banho, vestir roupa, escovar os dentes, muitos sequer avançariam pelo jogo.

Apesar de parecer algo inútil, todos os movimentos usados para as atividades citadas anteriormente serão exaustivamente usadas durante todo o jogo e escovar os dentes no início do game pode literalmente ser o sonhado tutorial de como salvar o seu personagem de um ataque futuro.

Como muitos puderam provar na demo, apertar diversos botões em sequências instantâneas ou simultaneamente é algo comum em Heavy Rain, bem como chacoalhar o controle para cima e para baixo ou para uma determinada direção exigida.

Há também eventos que precisam ser executados dentro de um curso espaço de tempo, que se não executado significará a falha de seu personagem.

Entretanto logo no início você perceberá que nem tudo é perfeito. Andar com o "R2" pode ser estranho para alguns e em até certo ponto traumático, pois nem sempre o personagem segue de fato a direção que você gostaria que ele fosse, mas nada que um pouco de calma e paciência para controlar o mesmo não resolva.

A primeira coisa que deve saber é que este não é um jogo comum. Heavy Rain se aproxima muito mais e podemos dizer que vai até muito além de algumas produções do cinema, narrando uma história envolvendo diversas pessoas, diversas emoções e opções para traçar o seu destino, com quatro personagens jogáveis que se envolvem em uma trama em busca do assassino e de mais uma criança desaparecida.

Seus gráficos deixa qualquer amante dos games com água na boca, e HR pode ser um novo marco no quesito gráfico do mundo dos games.

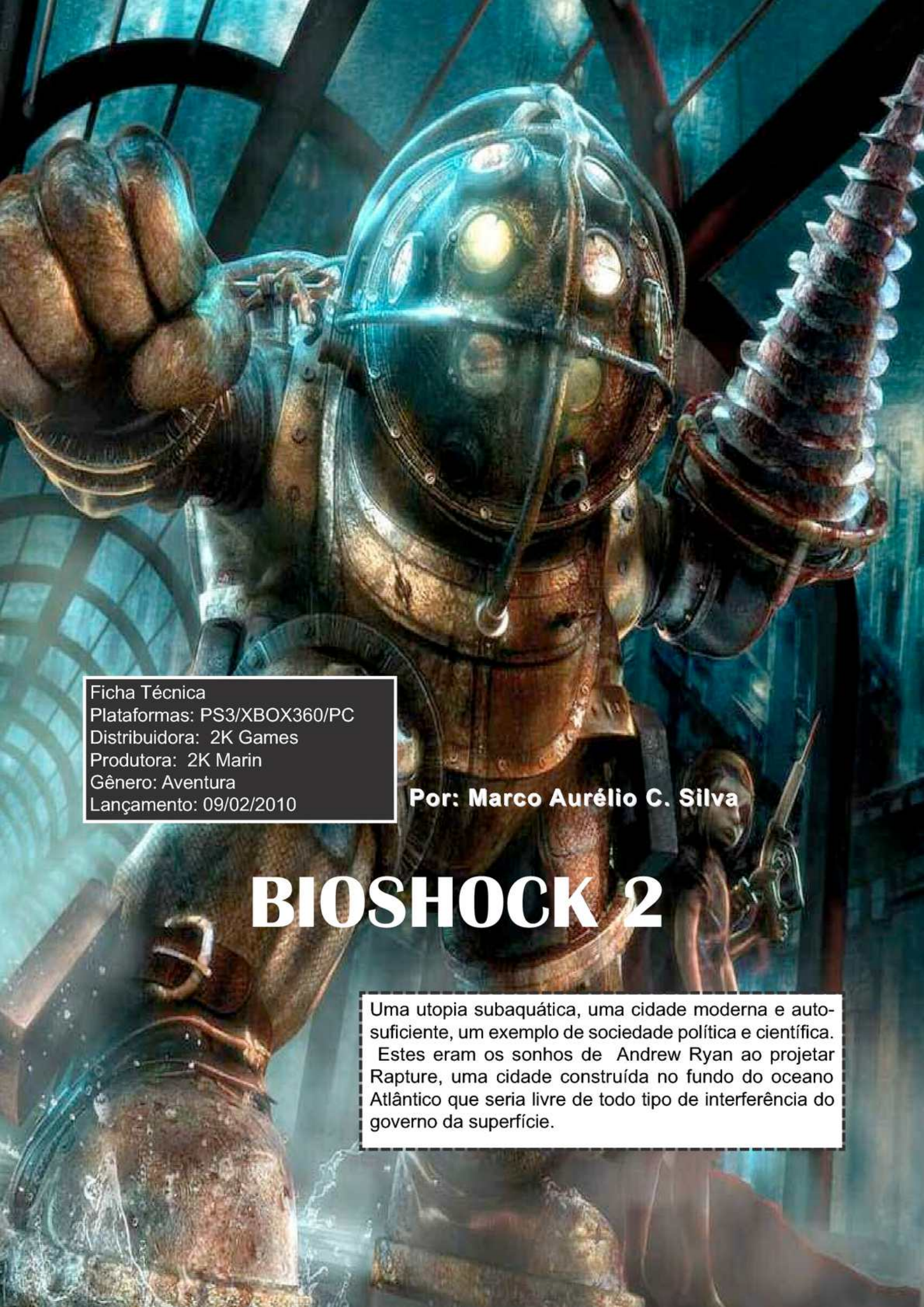
Não são apenas os gráficos que espantem, mas também as expressões faciais que brotam da dela com uma perfeição e naturalidade poucas vezes ou nunca antes vista no mundo dos games, que podem confundir certos jogadores, será que isso é apenas um jogo? Praticamente não há falhas a serem criticadas, tudo é muito real e absurdamente belo.

Ao falarmos deste título temos que ter uma atenção especial para não arruinar a experiência pessoal, como o próprio produtor disse em regra deveríamos jogar apenas uma vez, pois aquela será a nossa história, obtendo sucesso ou fracassando aquela foi a sua experiência e as próximas não serão tão impactantes quanto esta, pois já saberá quem é o assassino e como chegar ao final.

Em resumo, você viverá na pele de quatro personagens, com perspectivas diferentes, que poderão interagir durante a história, em busca do Assassino do Origami e do pequeno Shaun Mars filho de Ethan Mars que desapareceu misteriosamente (para saber um pouco mais de cada personagem leia a prévia de Heavy Rain na edição #03 da revista VidaPlayStation) em um parque de diversões enquanto passeava com o seu pai.

O título tenta não só fazê-lo jogar a cada minuto, mas faz com que você se sinta dentro do jogo, que sinta com o personagem, que pense no que fazer, apesar de ser um simples jogo, HR torna as decisões muito mais complexas e difíceis, além de brincar perigosamente com a ética do próprio jogador.

Você seria capaz de viver com a lembrança de ter assassinado alguém? Ou seria capaz de morrer para salvar alguém? Mas o mais importante, você seria capaz de viver realmente com as decisões tomadas em Heavy Rain? Apesar de ser um simples jogo o título consegue realmente trazer um pouco de realidade a este mundo virtual. A composição destas decisões traçará o seu destino no jogo, culminando em diversos finais, alguns não muito agradáveis.

O peso e o remorso destas decisões pode ser maior que o imaginado, quem nunca falhou ao derrotar um chefe em certo jogo? Mas bastaria apertar o “continue” para que tudo estivesse resolvido e sua segunda chance estivesse ali a sua frente, só que isso não existem em Heavy Rain, decisão tomada é decisão tomada e caberá a você arcar com as consequências de seus atos, incluindo a morte de seus personagens.

Os únicos problemas que Heavy Rain possui são relatos de alguns jogadores que experimentaram congelamento do jogo e do console, sendo necessário reiniciá-lo, bem como perda de som em alguns momentos.

Apesar de não serem todos os que sofreram com isso, a Quantic Dreams já trabalha em uma atualização para corrigir todos os problemas.

Por fim, Heavy Rain será um novo marco na indústria dos games e com certeza servirá de inspiração para novos projetos, uma jogada arriscada que não fez muito sucesso na geração passada com Indigo Prophecy, mas que com toda a certeza dominará o Playstation 3 por um bom tempo.

Até onde você chegaria para salvar alguém que ama? Jogue e descobrirá

Ficha Técnica
Plataformas: PS3/XBOX360/PC
Distribuidora: 2K Games
Produtora: 2K Marin
Gênero: Aventura
Lançamento: 09/02/2010

Por: Marco Aurélio C. Silva

BIOSHOCK 2

Uma utopia subaquática, uma cidade moderna e auto-suficiente, um exemplo de sociedade política e científica. Estes eram os sonhos de Andrew Ryan ao projetar Rapture, uma cidade construída no fundo do oceano Atlântico que seria livre de todo tipo de interferência do governo da superfície.

No início era tudo um sonho, a cidade tinha tudo para se tornar a maior potência existente, mas a ganância do poder ilimitado transformou este lindo sonho em um terrível e duradouro pesadelo, com a ação de uma poderosa substância os habitantes de Rapture poderiam ter suas capacidades aumentadas, porém o uso excessivo desta substância fez com que os habitantes de Rapture ficassem loucos e acabassem destruindo todo o sonho de perfeição idealizado por Andrew Rayan, e no meio deste caos aparece Jack, um homem que sofre um acidente de avião e se vê só no meio do oceano, ao avistar algo desconhecido nadou em sua direção e acabou transportado para a perigosa Rapture.

Para todos que jogaram com certeza esta história não deverá ser esquecida, em 2007 quando Bioshock foi lançado ele marcou os gamers oferecendo uma experiência única e original, na qual o jogador se deparava com uma bela e perigosa cidade e se via no comando de um pobre humano, agora três anos depois temos a oportunidade de voltar àquele belo e fascinante mundo, mas será que esta continuação será tão marcante como seu antecessor? É o que veremos nesta análise.

De volta ao pesadelo!

Passaram-se dez anos desde nossa última visita a Rapture, a cidade parece destruída e ainda mais perigosa.

A cidade agora se vê dominada pela enigmática Sofia Lamb, uma mulher que não mede esforços para atingir seus objetivos, e então surge nosso personagem o “Subject Delta” que foi um dos primeiros Big Daddies a serem criados.

Nos últimos dez anos Delta permaneceu desativado e acabou se vendo separado de sua Little Sister, após sua reativação no início do game Delta moverá céus e terras para reencontrar sua Little Sister e impedir Sofia Lamb de destruir Rapture.

A cidade acompanha bem as mudanças de tempo e agora parece ainda mais destruída e debilitada que no primeiro game, a todo momento podemos observar paredes com enormes rachaduras, os vidros apresentam vazamentos que podem ceder a força das águas a qualquer momento, em alguns momentos o cenário chega a desabar por onde passamos, e agora como estamos no controle de um Big Daddy podemos ainda visitar alguns cenários tomados pela água, ou até mesmo sair e andar um pouco pelas ruas destruídas de Rapture.

Novos perigos foram implantados mas nenhum deles se compara as “Big Sisters”, mas o que são as Big Sisters? Lembram-se das Little sisters do primeiro game?

Aquelas garotinhas com agulhas acompanhadas por um Big Daddy que foram criadas para extrair o ADAM de cadáveres? Pois bem aquelas garotinhas cresceram e agora com o comando de Sofia Lamb elas se tornaram as Big Sisters, estas inimigas são muito mais potentes e difíceis de se abater do que os enormes e lentos Big Daddies do primeiro game, elas possuem tantos poderes quanto seu personagem e em um piscar de olhos podem lhe causar sérios problemas.

Além das Big Sisters e das criaturas já conhecidas da série há outros novos inimigos, como os Brute Splicers que são criaturas grandes e fortes, eles podem causar-lhe muitos danos assim se não for rápido.

Há também uma nova espécie de Big Daddy o Rumbler que vem munido com uma espécie de Rocket Laucher, este inimigo é mais perigoso que os demais Big Daddies pois além de melhor equipado ele monta pequenas armadilhas em volta dos locais onde você o encontra, caso não seja esperto ele lhe causará um bom estrago.

Mas você estará bem equipado na luta contra tantos inimigos, o “Subject Delta” conta com armamentos totalmente diferentes dos usadas por Jack do primeiro game, isto por que agora somos um Big Daddy e como tal não podemos usar armas comuns.

Todas as armas tem aplicações similares as já conhecidas mas com uma aparência diferente e potencialmente mais destrutíveis.

Há também a broca habitual dos Big Daddies, ela é bem útil no combate corpo-a-corpo ou em momentos em que você não tem outras opções.

Além das armas podemos usar armadilhas para impedir o avanço dos inimigos contra nós, podermos plantar as nossas próprias armadilhas ou podemos também hackear as câmeras dos cenários para usá-las ao nosso favor (tática muito útil em certas partes do game), temos também nossos plasmids, como nos esquecermos deles?

Foram um grande diferencial no primeiro game e agora voltaram igualmente potentes e necessários, para quem ainda não jogou o primeiro game entender melhor os plasmids são poderes paranormais que nos permitem incendiar inimigos, eletrocutá-los, hipnotizá-los, congelá-los enfim, são várias as aplicações dos plasmids e usá-las na hora certa pode significar a diferença entre o sucesso e o fracasso.

Para que possamos nos tornar mais fortes no game iremos depender da substância ADAM, e é aí que o bicho pega! Para obtermos o ADAM temos de ter conosco uma Little Sister e para tê-las teremos de destruir um Big Daddy e fazer nossas escolhas, iremos adotá-las e seguir com elas até encontrar um cadáver para que elas possam colher a substância para nós, ou iremos consumir o ADAM de seu corpo sem dó nem piedade?

Cada escolha tem conseqüências diferentes e caberá ao jogador escolher aquela que mais o agrada, a primeira opção não é tão fácil mais pode ser bem recompensadora, mas irá exigir técnica do jogador, pois ao recolher o ADAM dos corpos vários e vários inimigos irão se aproximar e tentar atacar tanto você quanto sua Little Sister, a batalha é difícil e exige do jogador uma boa linha de defesa.

A segunda opção é mais fácil e você apenas recolhe ADAM do corpo das Little Sisters, porém nem sempre esta opção compensa tanto quanto parece.

Mas e o modo Online?

E por fim não temos como deixar de comentar o modo multiplayer online que foi adicionado a fórmula de sucesso de Bioshock!

Neste modo iremos encarnar um civil durante a guerra que levou Rapture a destruição, esta guerra se passa no ano de 1959 assim que os plasmids e as armas biológicas estavam em extrema ascensão, você é um cidadão que recebe para testar estas armas e em troca ainda recebe novas armas e plasmids como recompensa pelo seu trabalho.

No modo online contamos com sete modalidades de jogo, todas já são bem conhecidas pelos gamers, mas que em Bioshock ganham uma nova abordagem para melhor se encaixar no contexto do game.

O modo online será ótimo para alguns e não tanto para outros, não por que comete falhas muito pelo contrário o modo funciona perfeitamente e cumpre tudo aquilo que promete, mas para alguns fãs mais tradicionais da série a aventura não deve ser compartilhada e sim solitária como no primeiro game! Mas se você estiver em busca de um pouco mais de diversão este modo será muito interessante e lhe tomará um bom tempo.

O MELHOR DO PS2 E PSP

PARA MAIS ANÁLISES DE PLAYSTATION 2 ACESSE O NOSSO FÓRUM CLICANDO AQUI

VOCÊ ENCONTRA AQUI

Dead or Alive Paradise (PSP)

DESENVOLVEDOR: Team Ninja - **DISTRIBUIDOR:** Tecmo
GÊNERO: Ação/Plataforma - **JOGADORES**: 1 / 2
LANÇAMENTO: 2º trimestre/2010

Por: Thiago H. R. Costa

Dead or Alive Paradise pode ser chamado de uma adaptação da série para o PSP. Novamente estarão disponíveis aos jogadores as belas personagens pelo período de duas semanas, modo conhecido como Vacation, com uma ilha tropical e belas mulheres o jogo retratata no portátil o sucesso dos consoles de mesa.

Serão dez personagens jogáveis, onde será possível flertar, brincar e tirar fotos, podendo armazenar e editar mais tarde.

A ilha oferece uma liberdade incrível, o que deixará a mente dos jogadores livre para criar as melhores fotos.

Como não seria diferente, o jogo permite a participação em mini games de vôlei de praia, mergulhos em piscinas e até jogatinas em um cassino.

Será possível ainda agradar as garotas do game com presente, criando assim um laço afetivo maior com as mesmas.

Ao que parece, os gráficos deixarão os amantes do PSP de boca aberta, a ideia é cativar os jogadores com gráficos maravilhosos e mulheres extremamente belas.

HARVAREST MOON:
HERO OF LEAF VALLEY (PSP)

DESENVOLVEDOR: Marvelous - **DISTRIBUIDOR:** Natsume
GÊNERO: Estratégia - **JOGADORES**: 1
LANÇAMENTO: 20/04/2010

Por: Thiago H. R. Costa

Haverest Moon: Hero of Leaf Valley, conta uma emocionante história envolvendo uma pequena cidade que deve agir em conjunto para se salvar da destruição.

Estas palavras são do próprio produtor Hiro Maekawa, que afirma que tentar salvar a cidade ou ser bem sucedido ou não depende exclusivamente do próprio jogador. HM: Hero of Leaf Valley promete ser a maior aventura do título no PSP.

A cidade está em apuros, uma corporação deseja arrasar com a cidade e substituí-la por um grande parque de diversões, a menos que os cidadãos possam detê-los.

Os jogadores poderão plantar, criar animais, extrair minério e pedras preciosas, tudo para ajudar a cidade e a sua fazenda.

Ao longo do jogo o seu personagem ganhará dinheiro e desenvolverá suas habilidades em trabalhos, construíndo assim uma relação com os demais moradores da cidade, recebendo seu apoio e ajuda.

Por fim, o jogo é extremamente aberto e permite diversos finais diferentes, ou seja, de fato, a cidade está nas mãos dos jogadores.

BLAZ BLUE

(Calamity Trigger) Portable

DESENVOLVEDOR: ARC System - **DISTRIBUIDOR:**ARC System
GÊNERO: Luta 2D - **JOGADORES:** 1 / 2
LANÇAMENTO: 09/03/2010

Por: Ricardo de S. Eugênio

Você se lembra do fantástico Blaz Blue do PS3? Sim, o game de luta que veio como quem não quer nada e acabou virando uma febre sem igual graças aos seus lindos gráficos, jogabilidade e personagens carismáticos? Pois bem, eis que a Arc System nos agracia com Blaz Blue Portable para o PSP.

Quando liguei o meu PSP e vi a abertura do game em anime de alta qualidade eu já pude ter uma idéia de que viriam muito mais coisas boas por ai e pelo jeito eu não estava enganado.

Esta versão para o PSP vem com tudo que havia na versão do PS3 só que, sem a necessidade de se gastar dinheiro para a compra das DLC's, ou seja, no PSP já vem tudo incluso só que é necessário terminar o jogos algumas vezes para ganhar pontos e assim, comprar novos personagens, novas cores de roupa, novos cenários e por ai vai.

Uma das coisas que mais me chamou a atenção foram os gráficos do jogo. São lindos! Não há jogo de luta no PSP mais bonito do que este. Com folga ele é o melhor game de luta do PSP, e isto é sentido nos primeiros minutos jogando este game. O estilo 2-D ficou muito bem feito, não a perda de frame de animações em relação ao de seu irmão PS3 e mais, foram até inclusos novos movimentos para os personagens na versão do PSP que não tinha no do PS3.

Os cenários também estão muito bonitos, cheios de detalhes como pessoas passando ao fundo, objetos se movimentando, brilho e explosões acontecendo numa fluidez incrível sem nem nunca deixar o jogo lento. Mas claro isso não é nada sem uma jogabilidade precisa e competente e isso se concretiza em Blaz Blue.

É muito fácil pegar um personagem e sair por ai dando porrada em qualquer um, os golpes saem com bastante facilidade e precisão, mas é obvio que para se ter uma ampla experiência do jogo é necessário que se aprenda novas seqüencias de golpes, saber o tempo certo de aonde colocar aquele combo seguido por um Special e por ai vai.

Opções de jogo não faltam e para isso temos o árcade mode, modo normal para se ir lutando contra vários lutadores até chegar no chefe final e, ver um pequeno final do seu personagem.

O History mode é aonde o seu personagem se desenvolve ou seja, é aqui que você fica sabendo o porque de cada lutador ter entrado na luta e qual será o seu destino depois de enfrentar o ultimo chefe. Aqui é mostrado o verdadeiro final de cada personagem. Além destes ainda tem o versus para partidas sem Lags via Add-Hoc, O trainning e o Shop, opção para se comprar os itens de cada personagens, novos lutadores e cenários.

Considerações Finais:

Bom, já deu pra ver que eu adorei o jogo e não parei de joga-lo desde que o coloquei no meu PSP.

Vale muito a pena de pegar este jogo, ele é lindo, preciso e profundo, algo que deveria ser copiado e colocado nos novos jogos da SNKp como The King of Fighter's

DANTE´S INFERNO

Ficha Técnica
Plataformas: PSP/PS3/XBOX360
Distribuidora: Electronic Arts
Produtora: EA Redwood Shores
Gênero: Ação/Plataforma
Lançamento: 01/03/2010

Por: Ricardo de S. Eugênio

Taxado como cópia de God of War e até injustiçado por não trazer nada de novo para o gênero. O criticado Dante's Inferno chega no PSP em bom estilo.

Eu ainda me pergunto como um aparelho tão pequeno tem a capacidade de nos proporcionar tanta diversão e nos mostrar gráficos tão bonitos quantos este. Claro, ele não chega aos pés de God of War Chain of Olympus, mas Dante's é uma grata oportunidade de jogo.

Em relação à versão do PS3, Dante's do PSP teve leves retoques para se adaptar aos padrões do PSP. Os gráficos estão realmente bons e em poucos casos você percebe algum tipo de falha nos mesmos ou alguma quebra nos gráficos.

Cenários escuros e cheios e violência continuam da mesma forma aqui, sem nenhum censura. Uma das coisas que foram adaptadas é o esquema de punir ou purificar as almas que ficam no inferno.

No PS3, ao purificar alguma alma, era possível entrar num mini-game em que tínhamos de apertar os botões da tela no ritmo certo proposto pelo jogo para assim, liberar a alma do condenado.

Aqui isso não ocorre (graças a Deus), sendo bem mais simples, apenas escolha punir ou purificar e pronto, o que você escolheu já aparece na tela.

A parte sonora é a mesma coisa vista (ou ouvida) no PS3 com sons de lamentos, gritos, gemidos e palavrões que existia na versão do console de mesa. Partindo agora para os cenários devo dizer que estes também sofreram modificações em especial, as partes em que existiam os Quick Times Events ligadas a cenas de ação.

Por exemplo: Numa parte do jogo você pega um Monstrengo gigante e o controla para pular de um "barco demônio" para um pilar mais a frente.

No PS3 o jogador tinha que pular e escalar o pilar inteiro, mas aqui, é mostrado um vídeo do monstrengo escalando o pilar para só depois de escalada, dar a posse dos controles novamente para o jogador.
Os controles como não poderiam deixar de ser também foram adaptados e posso dizer que foram bem adaptados e mal adaptados. Não entendeu? Eu explico.
Bem adaptados porque os comando saem com muita facilidade e os combos se ligam de forma perfeita. O analógico é preciso para a movimentação de Dante's e você não terá maiores problemas com isso.
Mal adaptado porque para se fazer as esquivas do personagem é necessário apertar os botões L+R e colocar o analógico para algum dos lados para que o movimento seja completado. O problema é que por varias vezes, mesmo segurando os botões o personagem não faz o movimento e quando faz, é sempre para o lado oposto na qual você esta segurando. Outra coisa é que o sistema de colisão é falho por diversas vezes. Você pode tomar alguns golpes, ver a sua barra de energia descer e mesmo assim o seu personagem demora cerca de 3 segundos para mostrar uma animação constando que ele recebeu tal golpe. Outra coisa também é que você pode passar o jogo todo só apertando o botão Quadrado o tempo todo que mesmo assim, você conseguirá detonar até o chefe mais difícil, tudo isso graças ao sistema de colisão que ao invés de derrubar o inimigo, o deixa em pé tomando mais danos sem a possibilidade de revidar.

Conclusão:

O jogo é bonito, é grandioso e legal pra caramba, mas peca em algumas coisas como o controle e algumas adaptações que acabaram prejudicando o jogo. Injustiçado por ser comparável a God of War, Dante's se sai muito melhor do que algumas outras cópias como Conan e tantos outros.

Mortal Kombat: Armageddon

DESENVOLVEDOR: Midway - **DISTRIBUIDOR:**Midway
GÊNERO: Luta 3-D - **JOGADORES**: 1 / 2
LANÇAMENTO: 09/10/2006

Por: Jonathas A. Medeiros

Mortal Kombat Armageddon foi o último título “canônico” da série (MK VS DCU foi considerado Spin-off) lançado para Playstation 2, Xbox e Wii, e considerado por muitos o último de toda a série.

O game conta com todos os personagens da série, desde clássicos como Scorpion, Liu Kang e Raiden até “novatos” como Shujinko, Taven, Daegon e Blaze (este último já não tão novo).

O sistema de lutas lembra muito o de Mortal Kombat Deception, com algumas novidades como o air combat, que permite mais de uma simples voadora no ar, ou seja, foi pro céu agora é sinônimo de combo.

Mais de 60 lutadores além dos já citados protagonizam o game e desta vez, até os chefes entraram para a briga, todos os mesmos são selecionáveis.

Os fatalities desta vez são “customizáveis”, ou seja, o personagem não tem algo padrão a fazer, você simplesmente despedaça o outro da forma que quiser seja arrancando membros ou órgãos até explodir a cabeça do adversário vale. Uma das novidades do game também é o “Create a Fighter” que como o próprio nome já diz permite que você crie o seu personagem perfeito, escolhendo diversas opções.

No geral Mortal Kombat Armageddon é um excelente game e teve várias melhorias diante de seu antecessor mas deixou a desejar pois fugiu um pouco dos padrões da série pela falta de criatividade dos produtores.

RESIDENT EVIL 4 (Separate Ways)

DESENVOLVEDOR: Capcom - **DISTRIBUIDOR:** Capcom
GÊNERO: Aventura/Plataforma - **JOGADORES**: 1
LANÇAMENTO: 25/10/2005

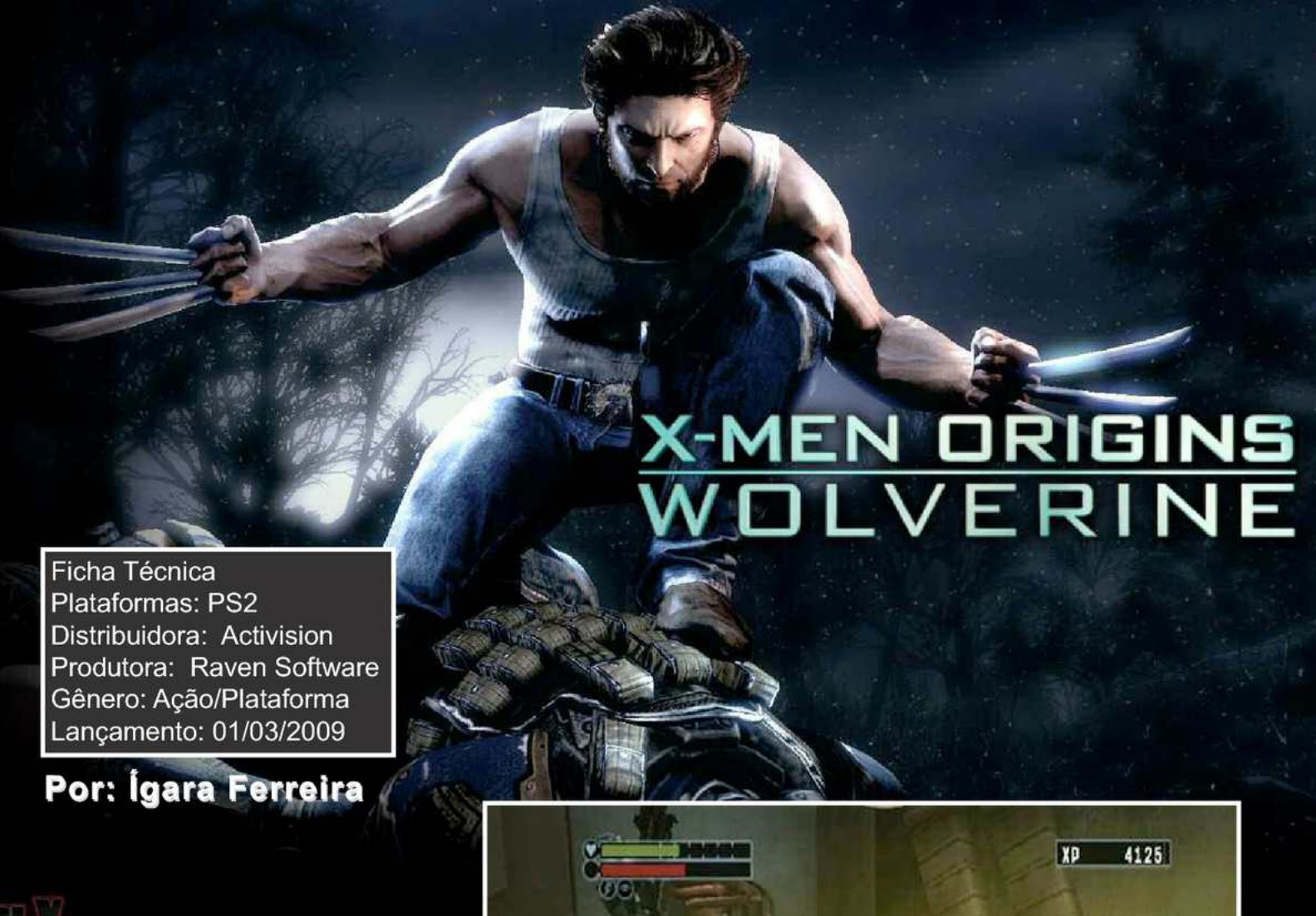
Por: Ricardo Lima

Terminando o game principal de Resident Evil 4,você ira habilitar o excelente mini game Separate Ways, onde jogará com a personagem Ada Wong neste modo você verá os acontecimentos sob a perspectiva da Ada Wong em relação à aventura de Leon Redfield, que o fará entender o final do game na aventura principal.

Durante esta missão na pela de Ada, você terá de obter a amostra do vírus para Albert Wesker, que está o tempo todo vigiando os acontecimentos via satélite

São mais 4 horas de pura adrenalina para você aproveitar ainda mais o excelente Resident Evil 4, em que Ada não poderá se revelar ou deixar qualquer impressão de que esta ajudando Leon sem que Albert Wesker saiba.
Terminando o separate ways você ira habilitar a armadura para Ashley, a arma Chicago Typewriter e a roupa máfia para o jogo principal com Leon.

Para concluir o modo Separate Ways é obrigatório para quem gostou de Resident Evil 4, pois traz muito mais diversão e envolvimento com a história principal, portanto, nada mais correto afirmar que o modo foi muito bem elaborado pela equipe de desenvolvimento do jogo.

X-MEN ORIGINS WOLVERINE

Ficha Técnica
Plataformas: PS2
Distribuidora: Activision
Produtora: Raven Software
Gênero: Ação/Plataforma
Lançamento: 01/03/2009

Por: Ígara Ferreira

X-Men Origins: Wolverine foi um jogo baseado no primeiro filme "da trilogia prometida dos cinemas" do mutante Wolverine.

Nele obviamente você controlará Logan, com todo o seu passado obscuro, esbarrando muitas vezes com seu querido irmão Victor Creed "Dentes de Sabre", William Stryker e diversos outros membros da equipe X: Agent Zero, Kestrel, Gambit, Barnell, Deadpool e Blob.

Logan está exatamente igual ao ator Hugh Jackman que interpretou o mutante no filme. Agora pra entender o jogo, imagine o jeito estiloso e esnobe de Dante do Devil May Cry, com toda a violência e músculos de Kratos do God of War com aquela pitada de jogo típico de aventura baseado em algum longa metragem com sistemas de upgrade! Imaginou? Então ai está o segredo da formula da diversão desse nem tão novo jogo da Raven Software.

Você começará o jogo como um simples lenhador, até que escuta um berro vindo da estrada. Logan reconhece a voz e vai atrás de Kayla sua esposa.

A partir daí já começam seus problemas, os outros lenhadores te esbarram e já começa a pancadaria com direito a música de ação e garras muito bem afiadas.

Depois de tantos combates você escalará por barrancos, pulará de penhascos, correrá feito doido para encontrar sua mulher que estará morta dentro do carro.

Do jeito que ela foi morta e o tipo de arranhões que estavam sob a lataria do carro, fica evidente o culpado. A partir daí você vai atrás de vingança e de respostas.

Mas para saber mais dessa grande aventura, só jogando pra ver ou vendo o filme para saber.

Os gráficos são lindos, não há motivos pra reclamar nem do Wolverine e nem de seus inimigos e chefes, porém dava pra caprichar um pouco mais nos cenários que as vezes ficam simples demais, mas não é nada tão sério que faça o jogo perder a graça.

Por falar em inimigos esses são vários, de diferentes grupos com diversas caras que variam de lenhadores, gangues, sentinelas, soldados e alguns mutantes “mas todos os mutantes fazem parte dos chefes”.

O modo de exploração varia entre Logan correndo, saltando, destruindo, escalando e agarrando obstáculos para seguir em frente. Habilidades essas que moldam os

pequenos puzzles do jogo onde você as vezes se encontrará em um ambiente fechado e terá que arranjar um jeito de sair, mas é tudo bem simples de se descobrir pois você acaba por entender o que o Wolverine faria naquela situação.

O jogo possui momentos em que você tem de apertar certos botões que aparecerão na tela, geralmente durante uma luta contra chefes e também em momentos de vida ou morte, fora o modo de escalar que envolve o analógico do controle.

Logan estará a todo vapor com os seus poderes mutantes, suas garras super afiadas que ainda vão ser mixadas com a diamantina “uma pedra que você conhecerá voltando no tempo das memórias de Logan e participando delas”, o poder de regeneração que varia de velocidade conforme seus ferimentos, regeneração lerda para os graves e rápida para os leves.

Fora também o modo da besta, onde a tela ficará toda avermelhada e seus poderes do olfato vão ficar super aguçados, indicando o caminho que você já passou ou pra onde você deve ir, também com ele conseguirá enxergar inimigos invisíveis a olhos humanos.

O sistema de upgrade é semelhante a muitos outros jogos de aventura, você adquiri experiência nas batalhas e poderá aumentar seus poderes ou adquirir uma nova habilidade.

O ponto que mais chama a atenção são as CG’s dignas de aplauso, porém muitos fãs que curtiram o filme vão ficar decepcionados com a falta de alguns acontecimentos e pequenas mudanças em outros.

Porém o jogo é lindo e vale a pena jogar sim se você gosta do gênero, e em caso de jogadores experientes coloque no modo mais avançado para ter algum desafio.

BRX
PSN CLAN
Líder do Clã BRX: Big-Boss-Fx1
Líder da divisão MAG: antipaladino
Blog BRX - Clique aqui
Poste seu ID aqui
RESPEITO
EDUCAÇÃO
COMPANHEIRISMO
HONESTIDADE
E MUITA DIVERSÃO
O MAIS NOVO CLÃ DO BRX UNIDO COM
VIDAPLAYSTATION JÁ SE ENCONTRA NO
CAMPO DE BATALHA DE MAG
ALISTE-SE AGORA MESMO
DEIXE SEU PSN ID NO FÓRUM E VENHA
PARA A GUERRA. O BRX ESCOLHEU VOCÊ!

FIQUE ATENTO AO LANÇAMENTO DA EDIÇÃO #05 EM ABRIL

PARA MAIORES INFORMAÇÕES SOBRE A REVISTA ACESSE O NOSSO SITE

WWW.VIDAPLAYSTATION.COM.BR